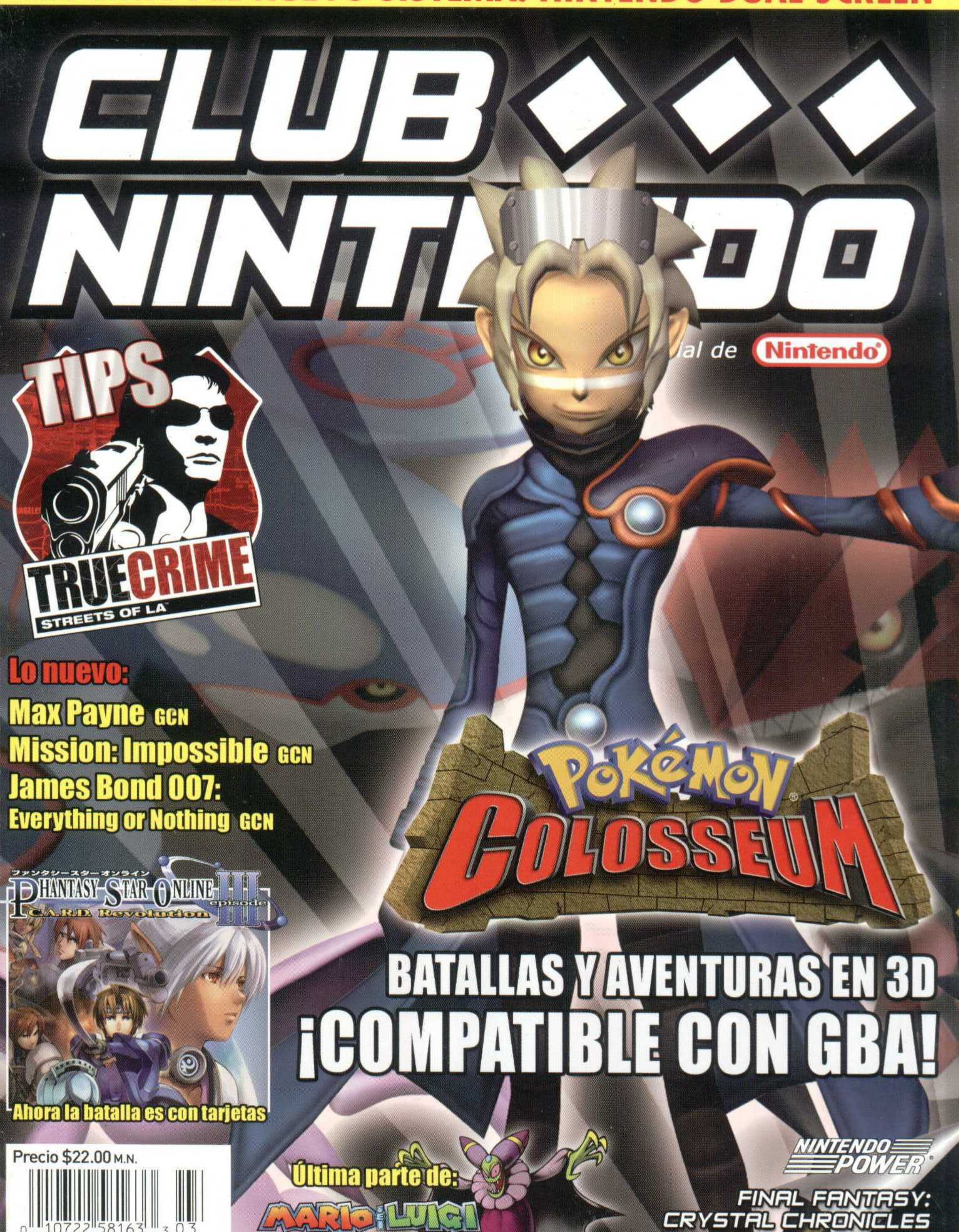
ENTÉRATE DEL NUEVO SISTEMA: NINTENDO DUAL SCREEN



Año 13 No 3 Exhibir hasta 26 / 03 / 2004

SUMARIO





NINTENSIVO

TIPS



18

ESTE MES REVISAMOS



66





NINTENDO POWER

PÓSTER DOBLE:
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Año XIII No. 3 Marzo 2004

ISSN 0188-7610

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Ma. Eugenia Martínez

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

DIRECTOR GENERAL
Ernesto Cervantes

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

GERENTE DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 13 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2004. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.

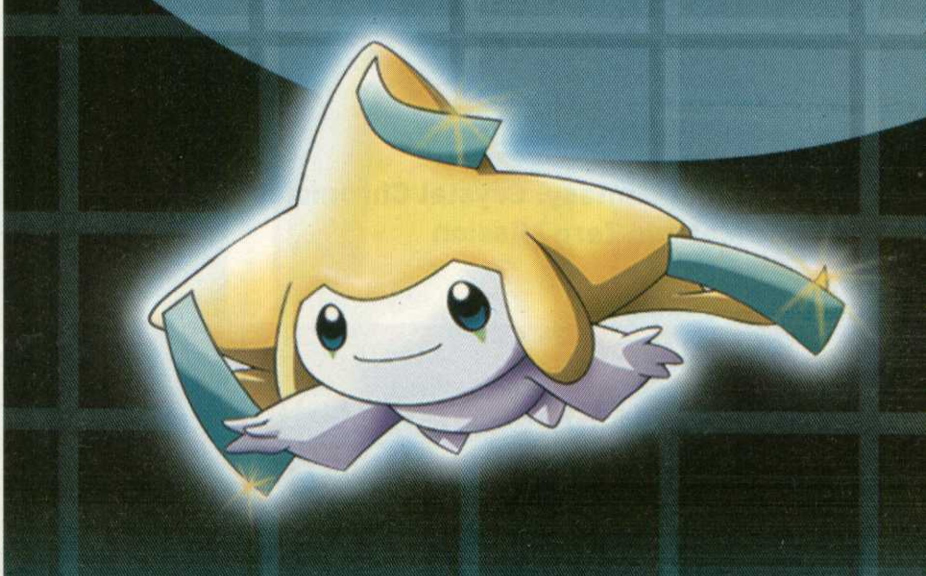
SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

Empieza la cuenta regresiva para uno de los eventos más importantes en los videojuegos: la Electronic Entertainment Expo, mejor conocida como "E3". Este evento, que se celebrará en mayo próximo, reunirá a los mayores fabricantes y licenciatarios de videojuegos, como Konami, Capcom, Electronic Arts, Ubi Soft, Namco y muchos más, mostrando sus cartas fuertes para la segunda mitad del año. Seguramente, Nintendo asombrará con el nuevo Nintendo DS y, aunque hemos recibido muchas noticias de éste, aún no sabemos cómo es. Así que mantente al pendiente porque desde este mes las noticias empiezan a fluir con mayor rapidez y, por supuesto, nosotros te las presentaremos de inmediato, para que estés al día de todo lo que ocurre en la industria del videojuego.

Por otro lado, ¡por fin llega Metal Gear Solid: The Twin Snakes!, tanto hemos hablado de este título que en cuanto lo tuvimos ya en nuestras manos, no pudimos dejar de jugarlo ni de disfrutar cada uno de los cinemas que se han recreado para darle nueva vida a la historia de Solid Snake. Este gran juego estará listo en la primera semana de marzo, así que no olvides apartar el tuyo. Eso no es todo, ya que estrenamos dos nuevas secciones en esta edición (una creada por Master y la segunda por Enrak), que esperamos sean de tu agrado.

No olvides mandarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y todas tus preguntas a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com, o si lo prefieres, por correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México D.F.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

Con esta edición ya cumplimos tres meses con el nuevo diseño y me da mucho gusto recibir tus correos, porque gracias a éstos me doy cuenta si te han gustado los cambios en la revista y me entero qué quieres ver publicado en las próximas ediciones. Así que si quieres escribirnos, ¡no dudes en hacerlo!, ya que cada correo electrónico y carta son leídos y tomados en cuenta, tanto para esta sección como para todas las demás que forman parte de Club Nintendo. Así que no se diga más e iniciemos con las preguntas de este mes.

Mario

Aprende nuevas habilidades

¿Me pueden decir qué armas o accesorios necesito para conseguir al Human Paladin, la Viera Summoner y el No Mou Sage en el juego **Final Fantasy Tactics Advance**?

José Elías García
Vía correo electrónico

Lo único que necesitas es dominar algunas habilidades con tus personajes y así habilitar los siguientes trabajos. Para conseguir al Human Paladin, debes tener 2 habilidades dominadas de soldier. Mientras que para la Viera Summoner, necesitas 2 de White Mage dominadas y 2 de Elementalist. Por último, para el No Mou Sage necesitas 3 habilidades de White Mage y 2 de Beastmaster.

Aventuras en Raccon City

En **Resident Evil 0** hay una parte en la que debo prender unas antorchas que tienen formas de animales ¿Me podrían decir en qué orden las debo prender?

Ricardo
Vía correo electrónico

Es muy sencillo, sólo debes prender las antorchas en el siguiente orden: venado, lobo, caballo, león, serpiente y águila, así abrirás la puerta para continuar tu camino.

Namco prepara nueva misión para Fox Mcloud

¿Cuándo saldrá Starfox armada para el GC?

José Francisco Moreno
Vía correo electrónico

La fecha tentativa es para mayo de este año, pero aún no se ha confirmado al 100%. En cuanto tengamos más información (posiblemente en el E3 de este año) la daremos a conocer en ésta u otras secciones de la revista.

¡Captúralos a todos!

En el juego de **Pokémon Ruby**, ¿dónde se consiguen a Regirock, Regice, Registeel y Chimecho?

Jonathan Estévez
México, D.F.

El Pokémon #193 es Regirock, a éste lo encuentras en la ruta 111, al sur de la zona desértica después de abrir la "sealed chamber". Regice es el #194 y lo puedes capturar al oeste de la ruta 105, pasando la "sealed chamber". Registeel es el número 195 y está en la parte sur de la ruta 121 y para conseguirlo también deberás pasar la "sealed chamber". En cuanto a Chimecho, lo podrás obtener en la ruta 122 en la punta del Mt. Pyre, al capturarlo en una batalla al azar mientras caminas o navegas.

¡No te dejes engañar!

En Internet me enteré que en el juego de **Super Smash Bros Melee** se puede jugar con Sonic y Tails, ¿es verdad?

Emmanuel Mireles
Vía correo electrónico

Es totalmente falso que salgan estos personajes en **SSBM**, este rumor se extendió hace algún tiempo e incluso todavía nos preguntan. En ocasiones, en Internet encontrarás muchas noticias falsas o "bromas" que te podrían confundir, por lo que no creas todo lo que leas en algunas páginas no oficiales.

Lizardman regresa como personaje oculto en SCII

¿Cómo puedo sacar a Lizardman en **Soul Calibur II**? y ¿cómo puedo habilitar el subcapítulo 2?

José Elihú Cuevas
Vía correo electrónico

Este reptil, que viene desde la primera versión de **Soul Calibur**, podrá ser habilitado en cuanto completes todas las misiones en el Weapon Master Mode (únicamente en la versión americana). Al tener el nivel 72 (Iron Edgemaster), activas el subcapítulo 2; cuando activas dicho nivel debes completar la escena 3 del capítulo 4 sin importar que ya lo hayas hecho con anterioridad. Al terminarla, se abrirá el subcapítulo 2.

Paquete de colección

¿Hay alguna otra forma de conseguir el **Zelda Collector's Edition** sin comprar el paquete especial que incluye el GameCube?

Luis A. Góngora García
Cozumel, Q. Roo, México

Desafortunadamente, el juego que mencionas sólo lo puedes obtener oficialmente al comprar el paquete de Nintendo GameCube que incluye el **Zelda Collector´s Disc**, ya que es una edición especial justo como el primer bonus disc de Master Quest.



Lizardman es uno de los personajes exclusivos en la versión americana de **Soul Calibur II**.



¡Al ritmo de D.K!

Sé que **Donkey Konga** es un juego de música y ritmos, ¿me pueden decir qué tipo de canciones se incluirán en su *soundtrack*?

Alberto Cisneros
México, D.F.

La versión japonesa incluye diversos temas de personajes de Nintendo como: Kirby, Pokémon, Hamtaro e incluso el Monkey Rap de D.K. 64 y, por supuesto, el tema de Donkey Konga. Además de temas mundialmente conocidos como "La Bamba" (México), "Más que nada" (Brasil) y "Mambo #5", entre otros. Pero aún no se ha definido si estos temas se conservarán en la versión americana o si otros se integrarán al juego, así que mantente pendiente para nuevas noticias sobre este título de GameCube.

Especial EGS

Leí en la edición de diciembre que en el Electronic Game Show daban la revista de edición especial de **Club Nintendo**, así que me preguntaba si todavía puedo conseguir alguna.

Ricardo Navarro
Vía correo electrónico

Esa edición fue creada como exclusiva para el Electronic Game Show con un tiraje limitado. Por ello, lamentamos decirte que ya no es posible conseguirla. Esperamos próximamente lanzar un especial con temas de interés para que todos los videojugadores puedan disfrutarlo.

Intercambia al monstruo Kadabra y descubrirás una grata sorpresa

En el juego **Pokémon Red** mi Kadabra está en nivel 50 y no evoluciona. ¿Cómo puedo obtener un Alakazam?

Diego Rodríguez Terrones
Vía correo electrónico

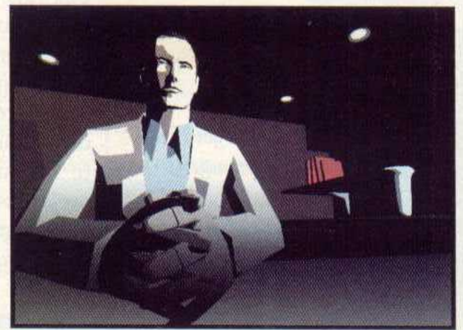
Simplemente haz un cambio de Pokémon con algún amigo y envíale tu Kadabra para que en cuanto se esté transmitiendo éste evolucione a Alakazam. Una vez hecho el trato, pídele a tu amigo que te devuelva a tu Pokémon recién evolucionado, y ¡listo!, ya tienes al Pokémon #65.

Conoce las diferetes opciones de FFTA

Mi manual de **Final Fantasy Tactics Advance** (original) dice que al presionar "Start" durante la batalla se abre un menú en el que puedo hacer cosas como escapar de la batalla o ver las *law cards* y *anti-law cards* que puedo usar. ¿Cómo lo abro? Porque he presionado "Start" durante toda la batalla y no se abre.

Enrique Ávalos
Vía correo electrónico

Todo es tal cual lo indica tu manual. Una vez que la batalla haya iniciado y estés en tu turno, puedes presionar el botón Start y automáticamente aparecerá una pantalla con el título System, ahí puedes checar los objetivos de la misión, las leyes recomendadas y prohibidas, abandonar la batalla o salvar tu partida para terminarla en otro momento.



Killer 7 el nuevo juego de acción en Cel Shaded por parte de Capcom.

LA PREGUNTA DEL MES

Nombre clave... "N5"

¿Es cierto que Nintendo planea lanzar una consola de videojuegos que sustituirá al Nintendo GameCube?

Jorge Téllez
México, D.F.

Aún no se confirma por completo si será en 2005 o en 2006 cuando aparezca la consola de siguiente generación; lo que si es seguro es que, según comenta Satoru Iwata, Nintendo tiene pensado lanzar su consola al mismo tiempo que la competencia para evitar lo ocurrido con el GameCube, pues salió año y medio después que su principal competidor en el mercado. Se ha comentado que quizá la siguiente consola de Nintendo (tentativamente denominada como "N5") sea compatible con los juegos del GameCube; sin embargo, todavía nada es seguro. Esperamos que en el E3 de este año haya más noticias sobre este acontecimiento que tanto interés ha causado entre la comunidad de videojugadores.

Killer 7 más cerca que nunca

Hace algún tiempo mencionaron que Capcom desarrollaría cinco juegos exclusivos para el GCN, pero hasta la fecha sólo han salido dos: **Viewtiful Joe** y **P.N. 03**. ¿Qué pasó con los demás?

Andrés Tapia
Jalapa, Veracruz

Los tres juegos restantes son: **Resident Evil 4**, **Killer 7** y **Dead Phoenix**. Los dos primeros saldrán este mismo año, aunque Capcom no ha dado una fecha definitiva, quizá estén disponibles en octubre. Respecto a **Dead Phoenix**, fue cancelado hace tiempo, por tal razón ya no hemos hablado sobre él.



LA DUDA DEL MES



Muchos de los correos electrónicos y cartas que nos llegan a la redacción preguntan sobre el servicio y mantenimiento de las consolas de Nintendo, por eso publicamos de nuevo los datos de Electrodiversión (antes conocido como Taller de Luigi), lugar en donde puedes llevar tus juegos y sistemas con toda confianza para darles servicio con personal calificado:

En Plaza Tepeyac:
Calzada de Guadalupe No. 431-local 67
Col. Guadalupe-Tepeyac, México, D.F. Tel.: 9112-7300.
Plaza Pericoapa:
Canal de Miramontes No. 3155-local AA46
Col. Vergel Coapa, México, D.F. Tel.: 04455-9146-1374

Personajes especiales para Final Fantasy Tactics Advance

Escuché que puedes obtener algunos personajes secretos en el juego **Final Fantasy Tactics Advance**. ¿Me pueden decir cuáles son y cómo los obtengo?

Fernando Cuevas
Morelia, Michoacán

Los personajes secretos del juego son cinco. El primero de ellos es Ezel, que obtienes si escoges la opción Gossip en la tienda de tarjetas de Ezel; después ve a un Pub y toma la misión Reconciliation, termínala y, al final, se te unirá. La segunda es Ritz, quien finalmente formará parte de tu clan al terminar la misión Mortal Snow. El tercero es Shara (la amiga de Ritz), quien se integra a tu equipo al terminar la misión A Maiden´s Cry. El cuarto es Babus, él se une a tu grupo al terminar la misión Left Behind. El último es Cid, al que tendrás una vez que termines las 300 misiones del juego. Estos nuevos integrantes le darán mejor ofensiva y defensiva a tu clan, así que trata de obtener a cada uno de estos cinco personajes para completar el juego.



No cabe duda que **FFTA** es uno de los mejores juegos para el Game Boy Advance.



Baten Kaitos otro gran proyecto de Namco exclusivo para el GameCube.

Más RPG se integran al GameCube

¿Traerá Namco a América el juego **Baten Kaitos**?

Bruce Munguía
Vía correo electrónico

Oficialmente no se ha comentado si este título llegará a nuestro continente, pero no dudamos que Namco lo traiga en este año. **Baten Kaitos** es una de las cartas fuertes en cuanto a juegos de RPG y seguramente será todo un éxito que innovará bastante este estilo de juego.

Dudas de Mario Kart DD!!

¿Cómo obtengo los extras Luigi's Mansion y Til a Kart en **Mario Kart DD!!**?

Luis Antonio Hernández
Vía correo electrónico

Los escenarios Luigi´s Mansion y Til a Kart son escenas para el "Battle Arena Mode". Para tenerlas, termina la Mushroom Cup 150cc y la Flower Cup en Mirror Mode, respectivamente.

Pelea como Mr. Satan

En el juego **Dragon Ball Z Budokai**, ¿cómo puedo obtener al personaje llamado Hercule (conocido como Mr. Satan) para escogerlo en modo de duelo o torneo?

Alberto Jorge Gutiérrez
Tapachula, Chiapas

Sólo termina el modo Adept que está dentro del de torneo. Recuerda que este último modo lo puedes comprar en la tienda de Mr. Popo, después de terminar el torneo de novatos.

Las cartas y correos electrónicos, que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original para su mejor lectura.
Con esto llegamos al final de esta sección, espero que tus dudas hayan sido resueltas y te invito a que mandes tus mejores preguntas y comentarios para que aparezcan publicados. Recuerda que puedes escribirnos a la siguiente dirección:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México, D.F.

También puedes enviarnos tus comentarios vía correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

No olvides visitar el sitio:
www.clubnintendomx.com

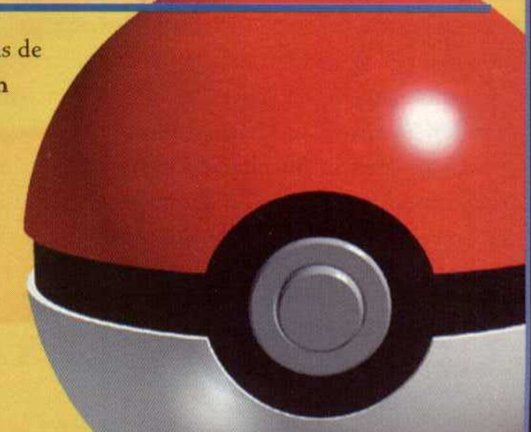
Llegó la hora de combatir en la arena virtual del Nintendo GameCube



En septiembre de 1998 nació en América la "fiebre amarilla", denominada así por la gran popularidad del personaje número 25 (Pikachu). Surgió junto con el lanzamiento de Pokémon Red y Blue para el Game Boy (las dos primeras partes de este fenómeno), desde entonces se ha posicionado bien gracias a que Nintendo nos ha presentado nuevas versiones, con personajes más poderosos para capturar, conservando las cualidades que pusieron en alto el nombre Pokémon, como entrenar, intercambiar y evolucionar a cada personaje en tu lista.

¡Después de tres años, la acción regresa al coliseo!

El mes de marzo se ha caracterizado por el lanzamiento de las versiones caseras de Pokémon, en 2000 se estrenó en este continente la primera parte de **Pokémon Stadium**, que incluía el accesorio llamado Transfer Pak con el que podías usar los personajes capturados en el Game Boy y llevarlos a las batallas tridimensionales del Nintendo 64. Posteriormente, en el año 2001, salió la segunda versión de **Pokémon Stadium** que te permitía interactuar con todos los personajes de las versiones de este título hasta esa fecha. Pero ahora, tres años después de ese último evento, Nintendo nos prepara el coliseo más espectacular que se haya visto en esta franquicia (superando a las versiones de N64), donde pondrás a prueba todas tus habilidades como entrenador y estratega para vencer a todos los oponentes que encuentres a tu paso.









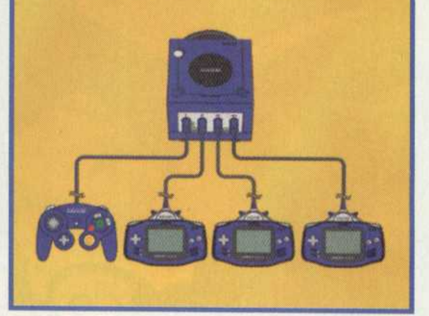
Ahora podrás usar todos los personajes que aparecen en las versiones Ruby y Sapphire en cualquiera de los escenarios del juego.

Versiones compatibles con Pokémon Colosseum

Las ventajas de **Pokémon Colosseum** son extensas; por un lado, podrás usar todos los personajes de las versiones **Ruby** y **Sapphire** al insertar cualquiera de estos cartuchos en tu Game Boy Advance y, posteriormente, conectarlo a tu Nintendo GameCube mediante el Nintendo GameCube Game Boy Cable, para que se registren en tu GameCube con todos sus detalles de ataque, defensa y energía.

Por otro lado, hasta cuatro jugadores podrán participar en forma simultánea en las batallas del coliseo (obviamente, cada uno con su propio Game Boy Advance y cables) para demostrar quién es el mejor entrenador Pokémon de todos los tiempos, ya sea de forma individual o en equipo (dos contra dos), haciendo cada batalla única y diferente a todas en las que puedas participar. Lo más difícil de todo será mantener tu título de campeón al participar en diversas competencias y torneos que existen en el juego.

Al participar en el modo de cuatro jugadores, el primer entrenador puede usar el control del GameCube, pero los otros tres participantes deben utilizar un Game Boy Advance como control con sus respectivas versiones de Pokémon.



Disfruta toda la espectacularidad de las batallas, ¡ahora en 3D!

Al ver a los personajes que entrenaste durante mucho tiempo en las versiones de Game Boy Advance, ahora con un aspecto totalmente tridimensional y usando efectos que ni en sueños podrías tener en el portátil, te dejará impresionado. Además de combatir contra múltiples entrenadores en la comodidad de tu televisión, uno de los principales atractivos del juego es el típico modo batalla donde escoges a tus Pokémon y peleas contra algún entrenador hasta llegar a las últimas consecuencias. Aquí puedes participar en un torneo de 8 hasta 100 retadores y, según tus habilidades y personajes, será la dificultad del torneo; pero lo interesante es que, dependiendo del coliseo en el que te toque pelear, se verán afectados o beneficiados tus personajes (detalle nunca antes visto en este tipo de eventos). El objetivo de estos encuentros es ganar algunos Pokémon Coupons que posteriormente te servirán para conseguir equipo especial.

Nuevas reglas para este combate

Si eres seguidor de Pokémon y estás al tanto de los cambios de las reglas que ocurren en el juego de tarjetas (**Pokémon Trading Card Game**), sabrás que ya es permitido tener dos Pokémon activos y dispuestos a atacar. Esta regla también aplica para **Pokémon Colosseum**, ¿fantástico no?, o si lo prefieres puedes usar la típica modalidad Pokémon de uno contra uno, con un máximo de seis personajes por equipo en cualquiera de las modalidades. El objetivo sigue siendo eliminar a los seis personajes de tu oponente antes de que él lo haga.






Si no quieres registrar tus Pokémon, podrás usar los predeterminados en el juego, pero éstos serán seleccionados al azar.

Toda una aventura tridimensional

La historia no es muy compleja, se trata de resolver el misterio en torno a un accesorio que te permite robar los Pokémon de su entrenador original, para lograrlo un par de jóvenes aventureros está dispuesto a recorrer todos los poblados hasta descifrar dicho enigma.



Nueva modalidad de juego

El sueño de millones de fans de Pokémon alrededor del mundo es interactuar en una historia o aventura similar a las que han ocurrido en el Game Boy, en algún sistema casero que permita gráficos en tres dimensiones. En las versiones anteriores este factor no fue puesto en práctica, pero ahora Nintendo ha tomado en cuenta todas esas voces y por eso se ha incluido un nuevo modo de juego tipo historia, que pretende ser un atractivo enorme para los seguidores de Pokémon.




No cabe duda que el juego está lleno de sorpresas, una nueva aventura en 3D y con un personaje especial de nombre Jirachi (incluido en este título), que podrás trasladar de tu GCN al GBA, para entrenarlo y pelear contra tus amigos. Además, se incluye un video de la próxima cinta de Pokémon dentro del mismo disco de GameCube.









Los efectos visuales son buenos y variados, pero lo que más te impactará es la agilidad con la que se desarrolla cada batalla en el coliseo.



Tal como lo has visto en el Game Boy, en el modo de historia de **Pokémon Colosseum** seguirás tu aventura a través de diversas aldeas, tiendas, hospitales y numerosos caminos o rutas, que te llevarán a conocer a muchas personas con quienes debes conversar a fin de obtener información necesaria para tu misión. Aquí pelearás contra varios Pokémon y sólo podrás capturar a los de alineación Dark. Tu deber será cuidarlos y no dejar que se vuelvan salvajes para que, poco a poco, ganen experiencia y puedas usarlos en Battle Mode.

En resumen

Al principio muchos pensamos que **Pokémon Colosseum** sería un **Pokémon Stadium** más para la colección, pero por fortuna se incluyen nuevas opciones, que abren el campo de juego más allá de una simple batalla en el coliseo, y nos presentan una aventura tridimensional que tanto habían esperado los fans de Pokémon. Con este título, tendrás múltiples formas de divertirte, ya sea que compitas contra tus amigos para coronarte como "el mejor maestro Pokémon" en el Battle Mode o sigas la nueva aventura para obtener algunos Dark Pokémon. Este juego estará listo para la última semana de marzo y lo recomendamos para entrenadores de todas las edades.



¡Termina el modo de historia y obtén nuevas opciones!

Como recompensa al terminar el modo de historia se te darán dos nuevas opciones: la primera te servirá para intercambiar personajes con las versiones de Game Boy Advance, lo único que no podrás cambiar son los Dark Pokémon y los Pokémon Eggs. La segunda opción te dará acceso a la transferencia de datos vía E-Reader con algunas tarjetas especiales para **Pokémon Colosseum.**



CN
MEDIO INFORMATIVO
EXTRA
Año 13 No. 3 Marzo 2004

Nintendo® Presentará su nuevo sistema portátil

Durante meses, se ha escuchado el rumor sobre un nuevo sistema de Nintendo y hace poco se dio a conocer el nombre de la nueva tecnología de Nintendo: Nintendo Dual Screen Portable Game System (nombre temporal), que no será sucesor de ninguna consola.

Nintendo of America hizo el anuncio oficial el 20 de enero de este año, en el que se dieron a conocer detalles sobre este sistema y los queremos compartir contigo.

El Nintendo DS no reemplazará a ninguno de los sistemas actuales, éste será completamente independiente.

Aunque será un sistema portátil, el Nintendo DS no reemplazará al Game Boy Advance SP ni al Nintendo GameCube. El objetivo es colocarlo en el mercado como una consola independiente de los demás productos de Nintendo, sin olvidar lograr otro éxito con este producto.

"Hemos desarrollado el Nintendo DS basados en un concepto completamente diferente a los sistemas de juegos ya existentes, para proveer a los jugadores una experiencia única de entretenimiento para el siglo XXI", dijo Satoru Iwata, presidente de Nintendo.

El Nintendo DS contará con dos pantallas TFT de 3 pulgadas cada una. Las pantallas no son similares a las del GBA SP, pero tendrán *backlight* (luz como el GBA SP) para la oscuridad y dos procesadores por separado junto con un semiconductor con capacidad de hasta 1 gibabite y tendrá una batería recargable.

Respecto al formato de almacenamiento de datos, podría ser un tipo de tarjeta muy delgada (como la utilizada en los aparatos digitales portátiles). Al parecer, estas tarjetas son especiales para el ya mencionado semiconductor cuyo costo de producción es similar al de los lectores ópticos como el que tiene el GCN.

El propósito de este diseño, explica Nintendo, es mejorar la experiencia al jugar. Por ejemplo, al jugar un título de futbol en una pantalla, podrás ver el partido y, en la otra, los estatus, jugadores en banca, entre otros datos. Con el Nintendo DS serás capaz de realizar cambios, movimientos y tomar decisiones en tiempo real gracias a sus dos pantallas divididas.

Cabe mencionar que, por el momento, el Nintendo DS no será compatible con el Nintendo GameCube o el Game Boy Advance, pero esta información puede cambiar a medida que se aproxime el E3 2004 en Los Ángeles, California.

Otro detalle relevante es que quizá el Nintendo DS pueda conectarse a las redes LAN sin necesidad de cables, pero esta posibilidad también será confirmada en el E3.

Nintendo ya está en negociaciones con otros licenciatarios para desarrollar juegos que estén listos para el lanzamiento, que se espera, sea a fines de este mismo año y a nivel mundial. El precio aún no es definitivo, pero éste dependerá del comportamiento del mercado de las pantallas LCD.

El Nintendo DS se mostrará hasta el E3, que se llevará a cabo en la ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos, durante el mes de mayo. Te tendremos más noticias a medida que se acerque el evento.

Resident Evil 4 da más de que hablar

Como mencionamos el mes pasado, **Resident Evil 4** sigue siendo exclusivo de la consola y, además, tenemos nuevas noticias: este título saldrá a la venta este año. Lo mejor es que Capcom anunció una producción inicial de 1.8 millones de unidades de dicho título.





Esta noticia es muy buena, ya que no habrá escasez de este juego y todos los fans de esta serie podrán adquirirla cuando salga a la venta (tal vez, a finales de año). En cuanto tengamos la fecha definitiva de la salida de **RE4**, te lo haremos saber.

Beyblade "La tormenta del Dragón"

¡La emoción de *Beyblade* está más cerca de ti que nunca! Si has disfrutado y seguido esta exitosa serie de televisión, seguramente te habrás quedado con las ganas de ver una y otra vez sus emocionantes episodios. No te preocupes, nuestros amigos de Tycoon han traído para todos los que quieran conocer este maravilloso mundo de *Beyblade*, unos DVD con toda la diversión que caracterizan las aventuras de Tyson y sus amigos, quienes buscan ser los mejores Beybladers y competir en los más feroces torneos. Si eres fan de *Beyblade*, no puedes dejar pasar la oportunidad de tener en tu colección este DVD, que cuenta con características especiales: está totalmente hablado en español y tiene la mejor calidad digital. Recuerda que puedes disfrutar de toda la diversión de *Beyblade* con los diferentes artículos de la serie, como los juguetes, las películas y, por supuesto, ¡los videojuegos! Mantente pendiente de todos los eventos relacionados a *Beyblade* para que puedas demostrar quién es el mejor Beyblader; sólo nos resta decirte: Let it rip!



Los videojuegos superan los 7 billones de dólares



La ESA o Entertainment Software Association (Asociación de Software de Entretenimiento) publicó algunas cifras sobre el comportamiento del mercado de videojuegos norteamericano:

En 2003 las ventas de videojuegos rebasaron los 7 billones de dólares. El mercado de las consolas caseras vendió 5.8 billones de dólares mientras que el de las PC reportó ganancias por 1.2 billones.

Curiosamente, el número de títulos con categoría M (Mature) se redujo, en tanto que los juegos T (Teen) se incrementó. El incremento de esta última categoría es un indicador de que se están produciendo mejores juegos para todas las edades.

Otro punto importante es que al menos nueve títulos diferentes para diversas plataformas vendieron más de un millón de unidades, incluidos juegos de las categorías T (Teen) y E (Everyone), estableciendo un nuevo récord en ventas.

Otros números interesantes son los de los videojugadores frecuentes:

- **38% menores de 18 años**
- **40% entre 18 y 35 años**
- **22% mayores de 35 años**

Recuerda, el mercado latinoamericano ya está incluido dentro del norteamericano.

La nueva estrategia de CAPCOM

En una conferencia de prensa, esta compañía japonesa dio a conocer sus planes y estrategias para el siguiente año fiscal. En esta conferencia, Capcom reconoció que el mercado mundial se ha expandido, por lo que piensa tomar acciones más agresivas para ganar mayor terreno ante sus demás competidores.

Capcom reconoció su falta de entusiasmo al lanzar un producto fuera de Japón, por lo que planea enfocar dinero y esfuerzo en hacer que los productos que salgan de las fronteras de aquel país, cumplan con un nivel de excelencia mínimo impuesto por ellos mismos. Asimismo, prevén un cambio de actitud hacia el mercado norteamericano y europeo.

Ahí viene otro Tony Hawk

Gracias a la estrategia que Activision ha adoptado (juegos con un ciclo de vida más largo, mayor calidad en el producto y menos juegos "patito"), las ventas del tercer cuarto del año fiscal son muy positivas, pues las ganancias aumentaron en 34 por ciento.

Debido a estas cifras, Activision decidió que producirá una nueva versión de **Tony Hawk's Underground** para el Nintendo GameCube, junto con **Spider-Man 2** y **Shark Tales**, entre otros.

Artículos de colección

A pesar de que ya no nos sorprende ver ediciones especiales de Colección del Game Boy Advance SP, te mostramos estas imágenes de las ediciones limitadas que sólo estarán disponibles para los consumidores japoneses.



Charizard Edition



Venusaur Edition

El Game Boy Advance SP Charizard Edition y el Game Boy Advance SP Venusaur Edition fueron lanzados al mercado para conmemorar la salida de **Pokémon Red Fire** y **Pokémon Green Leaf** para el GBA SP. Como detalle curioso, el GBA SP rojo tiene un estampado de Charizard en la tapa y el verde, un Venusaur.

Como sabes, estos títulos por el momento son exclusivos de aquel país asiático y aún no se sabe cuando saldrán en nuestro continente. La única forma de conseguirlos es acudir a un Pokécenter en Japón o comprarlos en línea a través del sitio de la tienda.

Mega Man X Command Mission

Un nuevo juego de Mega Man viene en camino para el Nintendo GameCube con una nueva aventura tridimensional que te encantará.

Mega Man X Command Mission será un juego donde tu tomarás el control de Mega Man y tendrás que ayudarlo a infiltrarse a la isla de Giga City para detener los planes de la Liberion Army, quienes han tomado el control de dicha isla.

Este juego será estilo RPG, pero conservará los elementos característicos de la saga de este personaje. Podrás escoger a Zero, AXL u otros del universo de Mega Man, para crear un equipo capaz de enfrentar a todos los enemigos y así derrotarlos.







Además de lo anterior, este título usará un nuevo sistema llamado "Cross Order System", éste te mostrará el orden de los turnos y tu energía. Al atacar, podrás robar algo de la energía de tus oponentes y eliminarlos con un "Final Strike" combo.

Se espera que **Mega Man X Command Mission** esté a la venta para el verano de este año en nuestro país.



Disfruta tus videos favoritos en tu Game Boy Advance Video

Han surgido rumores sobre un reproductor de video para el Game Boy Advance, de hecho, en Japón ya está disponible uno de estos accesorios desde diciembre del año pasado y ha tenido mucho éxito.

Ahora, gracias a Majesco, tendremos este accesorio en nuestro continente esta misma primavera y, la verdad, promete mucho.

A continuación, te damos a conocer las especificaciones del Game Boy Advance Video Player:

-Oficialmente licenciado y aprobado por Nintendo.

-Te permite ver videos a color con sonido estéreo, usando un cartucho (especial) de Game Boy Advance.

-Full Screen (el video ocupa toda la pantalla).

-Soporta hasta 45 minutos de video continuo.

-Controles estilo DVD (avanzar, retroceder, detener, adelantar y saltar capítulo).

-No se requiere ningún otro componente adicional.



En este momento, Majesco se encuentra negociando las licencias de compañías como Nickelodeon/Warner Brothers, Disney, Viacom/Paramount, DIC, Universal, Fox, 4Kids Entertainment, Scholastic y Sony, entre otros más para publicar sus respectivos videos.

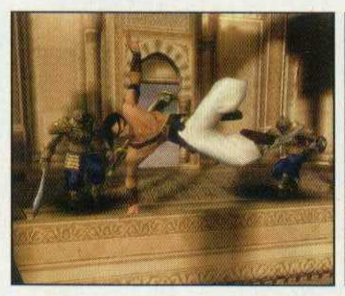
Cada cartucho contendrá un episodio de alguna de las series televisivas de estas compañías, aunque, dependiendo de la duración de los episodios, el número puede variar.

Además, para disfrutar del sonido estéreo de los videos, también pondrán a la venta unos audífonos para el Game Boy Advance SP, pues, como seguramente ya te habrás dado cuenta, los GBA SP no tienen una entrada común para los audífonos.

Varios artículos ya se han publicado en Estados Unidos acerca de este nuevo accesorio para el Game Boy Advance y la gente se ha mostrado muy entusiasta, incluso Nintendo planea darle mucho apoyo para lograr que las personas vean este nuevo uso que se le puede dar al sistema. Publicaremos más detalles al acercarse su fecha de lanzamiento.

Un nuevo Prince of Persia

Según Ubisoft, las ventas de **Prince of Persia: the Sands of Time** han sido muy buenas y estas cifras les ha permitido anunciar **Prince of Peria 2**, secuela de la versión ya disponible en el Nintendo GameCube y Game Boy Advance.





Aunque las ventas en norteamérica no han sido tan buenas como esperaban, pues han estado por debajo de lo estimado, la compañía Ubisoft decidió respaldarse en las cifras positivas, resultado de las ventas a nivel mundial, e invertir en este nuevo proyecto.

Aún no hay mucha información disponible acerca de este nuevo juego, pero probablemente durante el E3 nos enteremos de más detalles.

Pandora Tomorrow Retrasado

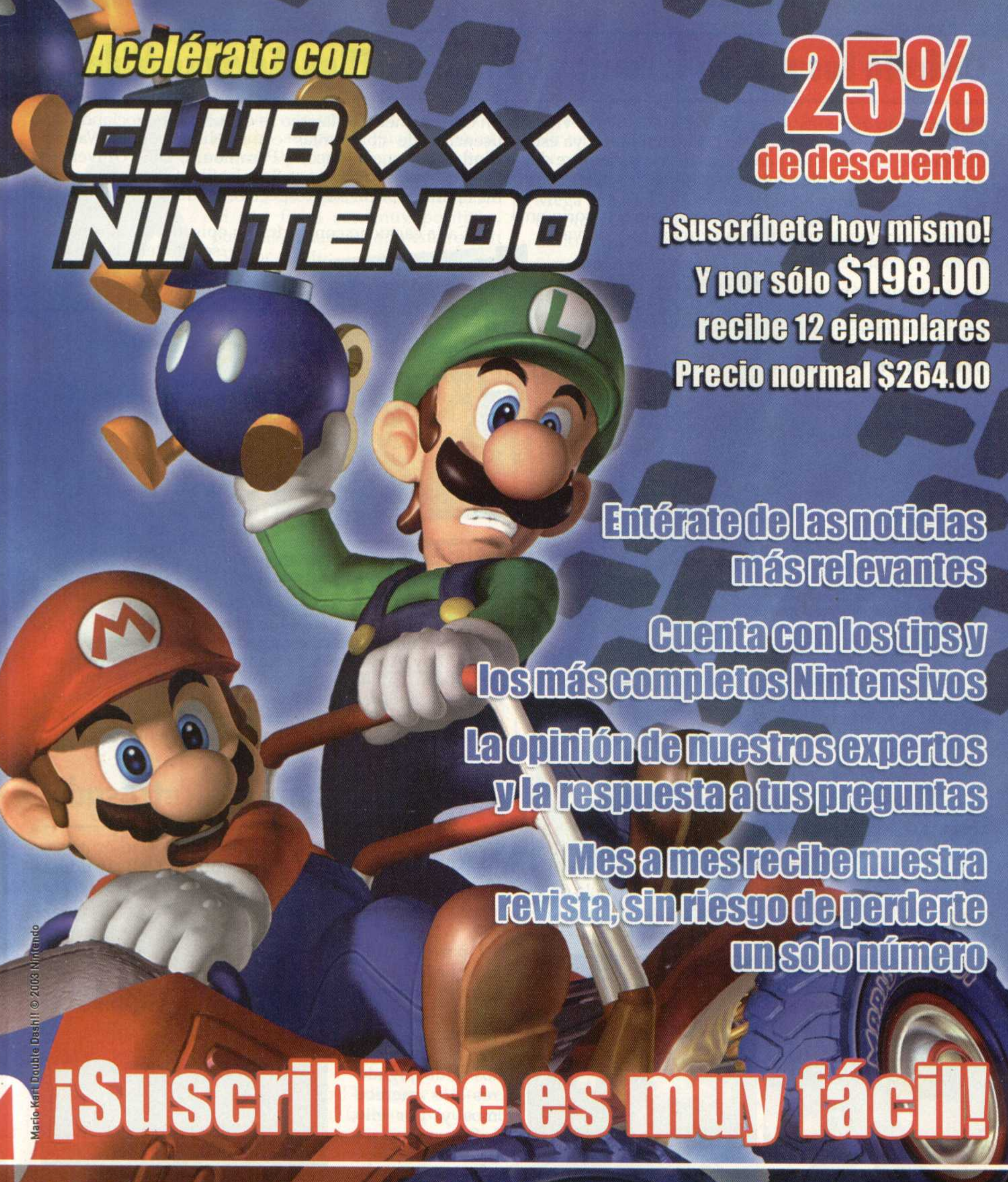
Continuando con notas de Ubisoft, nos informaron que el tan esperado título de **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** ha sido retrasado debido a cuestiones de desarrollo.

Al parecer, quieren que la versión para el Nintendo GameCube cumpla con el nivel de calidad que los videojugadores nos merecemos y, por ello, les tomará un poco más de tiempo pulir todos los detalles y aprovechar el poder de la consola.





En cuando tengamos la fecha de salida, te lo haremos saber.



Por correo
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos y depositala en el buzón. No necesita timbres

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos. Llama al 52 61 27 99 y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de marzo de 2004. Únicamente para la República Mexicana.

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

¡La acción continúa al doble!

En esta edición, veremos la segunda parte del *Nintensivo* de este excelente juego. Al igual que en la primera parte, te recomendamos enfrentar a cuanto enemigo sea posible para que ganes más experiencia y puedas combatir a los jefes que esperan tu ataque. Si tienes problemas al marcar los movimientos dobles de Mario y Luigi durante la batalla, mejor usa el modo 1 con Slow Motion y los botones indicadores, a fin de no desperdiciar demasiados Brother Points.



Obtén dos nuevas técnicas

Camina hacia arriba para que encuentres el Thunder Palace y entra a este edificio. Una vez aquí, usa a Mole Luigi para que pase debajo de la cerca y golpee la Thunder Rock, ahora agarra la Thunder Ball para que aprendas la técnica Thunderhand. Dirígete al cuarto de abajo y recarga la bola para derribar la reja; ahora reúnete con Mario y regresa al área inicial en el oasis. Dirígete al este y luego al norte para llegar al Fire Palace. Usa a Mouse Mario para que aprenda la técnica Firebrand, ahora usa tu recién aprendida habilidad en la marca de fuego para abrir la puerta y que salgas para reunirte con Luigi.





¡Al agua patos!

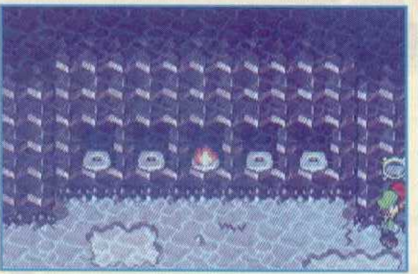


Ya que hayas dominado tus nuevas técnicas, consíguete el *item* Oho Jee Wear para protejerte mejor. Ve a los dos altares cercanos a la playa y enciéndelos para que aparezca un puente que te lleve a un tubo amarillo y puedas sumergir a los dos hermanos Mario bajo el agua.





Recuerda intentar estas nuevas técnicas en diversos elementos, pues éstos reaccionan muy diferente.

A nadar se ha dicho

Usa tu fuego para hacer que el coral se retraiga y puedas ver el mapa en la pared. Ahora nada por el lado izquierdo de abajo del cuarto y para abrir la puerta usa tu técnica Thunderhand en el objeto que está en la tierra elevada. Nada por el cuarto hacia arriba a la izquierda para que encuentres el camino a la siguiente área donde un *switch* revelará el orden para encender los altares De izquierda a derecha: 1, 4, 3, 5, 2. Entra en el área que se abrió para que veas un tubo amarillo que te lleva a la superficie. Subiendo te encontrarás con el príncipe Peasley, quien te dirá que veas a la princesa Peach en el aeropuerto.

Mario, un mal jardinero

Dirige tus pasos al aeropuerto hasta que llegues a un camino cerrado por dos esferas. Usa la técnica Thunderhand para electrificarlos y que aparezca el puente y puedas llegar al aeropuerto.



¡Cuidado, estará lleno de Piranha Plants! Llena a Mario de agua y haz que riegue las plantas hasta el límite, ahora usa el Thunderhand de Luigi para deshacerte de ellas. Continúa eliminando a las plantas hasta que el huevo empolle y aparezca una gran Piranha Plant.

¡La familia Piranha Plant ataca!

Cuando las Piranha Plants estén rojas, serán vulnerables a la electricidad y cuando estén azules, al fuego. Las pequeñas plantas arrojarán a Mario y Luigi bolas de energía, pero si atacas directamente a la planta madre, las chicas triplicarán las bolas que arrojan y la mamá te atacará con sus hojas o también con una gran bola de energía. Aquí usa tus martillos para repeler el ataque. Usa técnicas dobles en las plantas pequeñas para que después concentres tu atención en la mamá Piranha Plant.







Peach y la reina



Estando libre el camino puedes hablar con Peach y con la reina acerca de ir a Little Fungitown. Encamínate al norte del castillo y pronto verás la entrada a Teehee Valley, rompe la roca para proseguir tu viaje.




Cuidando a la princesa






Baja por el tubo amarillo, rescata a la princesa y camina con ella por el desierto. Después de derrotar a los Gritty Goombas, usa el Bros. Switch en la segunda área. En la tercera utiliza las habilidades de Mario y Luigi para subir las escaleras, romper las piedras y otras más. Presiona el *switch* para que Peach y los hermanos pasen.



Usa tus habilidades de nuevo





En esta área deberás enfrentar a los enemigos y cuidar de Peach, a quien tendrás que regresar al área inicial usando tus técnicas High Jump y Spin Jump para que puedas alcanzar el Bros. Block y abras la puerta más adelante. Más adelante, la princesa Peach será atacada por Trunkle. ¡Es hora de iniciar una batalla!



Batalla con Trunkle



Trunkle te atacará con un múltiple derrumbe de rocas que deberás destruir con tus martillos. Usa tus técnicas dobles para golpearlo y causarle daño. Después de un rato se dividirá en 4 pequeños Trunkles que rodarán hacia los hermanos (sáltalos) o se acercarán bajo tierra (golpéalos con tus martillos). Ten cuidado, pues sólo uno de los Trunkles es el auténtico. Cuando sepas cuál es, atácalo con técnicas dobles.

Luigi enfrenta sus miedos

Después de explorar, comprar más equipo y recolectar información, juega *Arcade* y supera la máxima puntuación para ganar el Invincishroom, el cual enfermará a Mario. Luigi debe ir a Guffawha Ruins para conseguir el antídoto Crabbie Grass. Como Luigi es muy miedoso, debe buscar a Kamek para ser hipnotizado. Ve al oeste del pueblo (regresa a Teehee Valley), siguiendo el mapa para llegar a la entrada de Guffawha Ruins. Debes usar el martillo de Luigi para golpear los objetos que rebotan para que hagan conexión cuando estén azules y abras la puerta al interior.







Regresa con Mario



Usa tu técnica Thunderhand en las esferas para abrir la siguiente puerta y trabaja. Esto le permitirá a Luigi agarrar el Crabbie Grass antes de ir al siguiente cuarto para usar el tubo amarillo y regresar a Little Fungitown para curar a Mario. Bowletta les pedirá que busquen las piezas de la Beanstar de las zonas que te marcará Peasley en el mapa. ¡Dirígete a Teehee Valley por la primera!






Consigue tu membresía










Dirígete al oeste para encontrar la pieza, pero al llegar al barco debes bajar a sus niveles inferiores. Desciende para que veas la parte de la Beanstar, ahora regresa para encontrar a un personaje que te ofrecerá un trabajo (acepta). Después de pasar su reto obtendrás la tarjeta de membresía que te permite ir por la pieza.







¡Explota a Bloat!

Ve al camarote del capitán y golpea el piso elevado con tu martillo para tirar la dinamita junto a Bloat; ahora dale un buen impacto con la técnica de fuego de Mario para encenderlo y que te libres de Bloat.

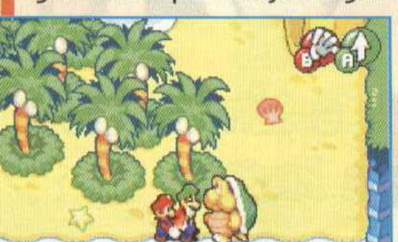
Continúa tu camino a Gwarhar Lagoon

Ya estás bajo el agua de nuevo. Ve a la siguiente área al este para encender el altar en la esquina superior derecha, y así abrir el camino al sur que te permite pasar fácilmente. Usa a Mouse Mario y envíalo a través del pasaje al otro lado de los corales; después, enciende el altar de la esquina inferior izquierda del cuarto. Usa la técnica Thunderhand de Luigi en el *switch* de la puerta para llegar a la otra área. Salta al tubo amarillo para que llegues a Gwarhar Lagoon.



Usa los Spin Blocks

Ahora continúa al este y usa el Fire Dash en el Koopa Troopa para entrar en territorio enemigo. Sigue avanzando hasta un tubo amarillo, cuando llegues, introdúcete en él para que llegues a una parte bajo el agua. Obtén el tesoro y usa un Spin Jump para que subas por el siguiente tubo y llegues a la superficie en Gwarhar Lagoon. Ve al sur y verás una barrera, debes poner a Mario enfrente de Luigi y usar un ataque eléctrico para que puedan pasar al otro lado. Avanza y encontrarás un Spin Block, úsalo. Pasando al otro lado, dirígete al norte y al este para que veas un Spin Block más, úsalo y llegarás a una estatua, empújala.





Dos nuevos movimentos

Llegarás a un área con muchos corredores, elige la ruta hacia el este. Dirígete al norte a Jellyfish Sister´s Relaxation Room. Las dos hermanas te enseñarán dos nuevos movimientos y te enviarán a buscar Pearl Beans a la caverna. El camino a la derecha requiere que uses el Fire Dash para pasar a los guardianes y agarres el *item* Red Pearl Bean. En el de la izquierda debes situarte a la derecha de las Boo Statues y usar tu nueva técnica para empujarlas a la izquierda para que actives un puente. En esta área, debes usar la misma técnica con Luigi para protegerlo y así llegar al Green Pearl Bean.





Más agua y más switches

Ahora ve al este y entra al tubo para que pases una escena de agua más hasta otro tubo de regreso a la superficie. Cuando hayas emergido, deberás empujar una estatua más para completar el puente. Ve al sur y golpea el Bros. Switch para que aparezca una gran bola. Tienes 10 segundos para ejecutar un Fire Dash e impactar la bola. Ahora golpea el siguiente Bros. Switch para que aparezca un puente y que puedas continuar tu camino.





¡Demasiados Bros. Blocks!

Después de pasar una pequeña área, sube los escalones para activar el Bros. Block que te dará 20 segundos para que uses tu Fire Dash rápidamente y logres alcanzar el otro bloque, ahora debes usar tu Spin Jump para alcanzar otro Bros. Block y utiliza un Fire Dash más para alcanzar el último de estos bloques.



  Hermie III  

Este enemigo te atacará con sus garras, así que sáltalas para evitar que te dañe. También te lanzará burbujas venenosas, elimínalas con tu martillo. Usa tus ataques normales en sus garras para evitar su contraataque y después utiliza tus técnicas dobles en su rostro. Cuando retroceda a su concha, aprovecha para curarte y emplea tu técnica Firebrand para evitar que se reponga. Repite la jugada hasta que derrotes a este enemigo enojón.



Hermie III se molesta 

Ahora ve al oeste cruzando el puente de rocas y empuja otra estatua de Boo para que lo termines. Regresa un poco para que encuentres al cascarrabias de Hermie III, quien se molestará porque pretendes quitarle la última de sus decoraciones (la Beanstar) y te atacará para evitar que se la arrebates.



 De regreso al castillo 

Con esto habrás conseguido la primera pieza de la Beanstar. Ahora ve a la izquierda y empuja la estatua, dirígete al oeste y pasa el S.S. Chuckola para que salgas al este del castillo Beanbean. De aquí ve al sur del castillo y empuja una estatua más para que aparezca un puente. Continúa tu camino hacia el sur hasta que llegues al superesperado Harhall´s Studio.



En busca de las Bean Fruits

Aquí deberás enfrentar un par de enemigos y después de una pequeña charla, tendrás que encontrar siete Bean Fruits para dárselos después a los Yoshis del teatro y éstos, a su vez, te proporcionen siete huevos de neón.

¡Diseña las camisetas!

Para conseguir la siguiente pieza deberás darle cuatro diseños de camisetas:

1. Una roja con cualquier diseño.
2. Una amarilla con un diseño de Checkered.
3. Una morada (golpea azul y rojo) con diseño Polka-Dot.
4. Una café (debes golpear los tres colores) con un diseño Star.

Una vez que tengas la segunda pieza de la Beanstar, dirígete a Yoshi Theater al norte del Beanbean Castle.





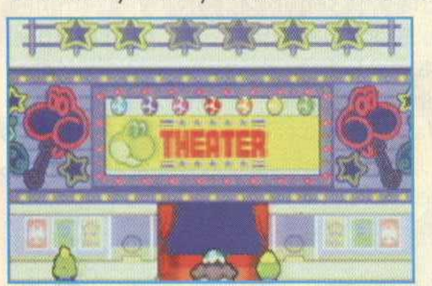
¿En dónde están los siete Bean Fruits?

1. Al noroeste del castillo, cerca del paso a Hoohoo Mountain.
2. Un área al sur de la primera.
3. Al suroeste del castillo Beanbean.
4. Justo al este de la entrada del aeropuerto.
5. Al sureste del castillo, en la ruta de la Hoohoo University.
6. Al este de la entrada a Teehee Valley.
7. Al noreste del castillo Beanbean, derrota a la Piranha Bean con Luigi.



La tercera pieza

Ahora regresa al Yoshi Theater, alimenta a los hambrientos yoshis y llévale los huevos a Boddle para que obtengas la tercera pieza de la Beanstar. Ya sólo te falta una, así que dirígete a Chucklehuck Woods.



 Popple sin Rookie 

Si Popple está solo, no representa mucho problema. Él usará su embestida así que sáltalo, también utilizará su técnica para robar, aquí emplea tu martillo aunque, si mira hacia atrás al embestir, tratará de quitártelo. Popple usará tu martillo hasta que el otro hermano le pegue con el suyo. Atácalo con técnicas dobles y lo vencerás rápidamente.



  ¡Surf!  

Dirígete a la sección sureste de la tierra que rodea al castillo. Usa tu nuevo y mejorado martillo para romper una roca y habla con el sujeto que está más adelante para que te diga cómo surfear y cruzar el océano. Para surfear sin tabla usa a Luigi. Una vez que estés en el agua, dirígete al noreste de la playa para pasar Oho Oasis y llegar a Joke´s End. Encontrarás un tubo verde que sirve de *warp*, con éste podrás regresar a tierra firme en segundos por si lo necesitas.





 Obtén la Winkle Card 

Al entrar al bosque ve al este, después al norte y luego al este para que encuentres un gran Koopa Troopa que necesita de un Fire Dash para pasar por una cueva. Ahora continúa hasta pasar el camino bloqueado y que veas el Winkle Colosseum, donde deberás pasar el reto y obtener 21 puntos o más para recibir la Winkle Card. Ahora regresa al camino bloqueado para que te permitan la entrada al área donde Popple casi llega a la pieza de la Beanstar.



 ¡Mejora tus martillos! 

Al derrotar a Popple, obtendrás la última pieza, así que regresa al castillo sin demora. Para llegar a Joke´s End, necesitarás integrar una mejora a tus martillos. Dirígete al este del castillo, después al norte por la puerta que se abrió originalmente con electricidad y visita a los Hammerhead Brothers para que hagan que los Super Hammers se conviertan en Ultra Hammers. Ahora, podrás entrar a partes que antes no podías.



 Explora el lugar 

Ve hacia arriba hasta un altar, enciéndelo para que abras una puerta y de aquí ve a la izquierda. Si quieres Red Pepper y Green Pepper, usa un Spin Jump en el tornado para que encuentres un Monty Hole, pero para avanzar, pasa por la puerta. De aquí ve hacia arriba y rompe la puerta con tu martillo, sube las escaleras y ve a la derecha, otra vez usa un Spin Jump para cruzar a la siguiente plataforma y puedas llegar a la puerta.





 Combina tus técnicas 

Entra por la puerta, usa el Thunder Walk dos veces: una para alcanzar la plataforma a la derecha y, la segunda, para avanzar en la siguiente área. Golpea el Bros. Block para abrir una puerta en el área anterior usando un Fire Dash y luego un Thunder Walk. Atraviesa la puerta para que encuentres un pasaje que lleva a la derecha y abajo, síguelo. Enciende la chimenea con Firebrand para que caliente la sopa y usa un Spin Jump en el vapor para crear un remolino. Ahora regresa por las escaleras y usa otro para que pases la abertura y puedas continuar al segundo piso.

Trabajo en equipo de nuevo

Haz que Mole Luigi vaya debajo de la puerta y activa el Bros. Block para abrirla. Envía a Luigi por las escaleras hasta el Simu Block. Ahora presiona Start para cambiar a Mario y cruza la puerta recién abierta para que llegue al otro Simu Block. Haz que los dos hermanos salten





al mismo tiempo para derribar la puerta. Ahora, haz que Mario vaya al siguiente cuarto y se pare junto al siguiente Bros. Block y trae a Luigi. Después activa el Bros. Block hasta tirar un barril para que Luigi se suba y active el switch con su martillo, y así abra la puerta.

 ¡Salta hermano! 

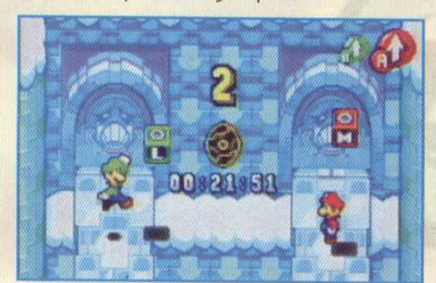
Sube las escaleras con Mario para que encuentres unas velas, mueve algunos bloques. Regresa subiendo a Mario sobre un bloque y presiona Start para cambiar a Luigi y mételo para que quede debajo de Mario. Ahora, controlando a Mario, presiona B para que Luigi salte bien y



cuando el bloque esté arriba, salta con Mario para que alcance la plataforma ubicada a la derecha.

Más Simu Blocks 

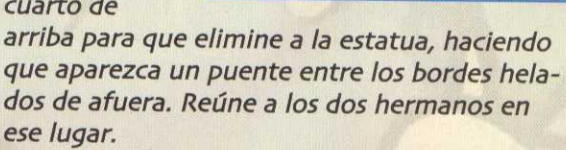
Envía a Mario por la puerta para que llegue al Simu Block, presiona Start para cambiar a Luigi y que pase por la puerta para que encuentres otro Simu Block. El molesto personaje que te ha estado obligando a pasar



por puertas y bloques, aparecerá y retará a los hermanos a que golpeen los bloques para abrir la puerta.

Reúne a los hermanos

Lleva a Mario a que encuentre un Simu Block, cambia a Luigi y haz que ambos golpeen su bloque. Envía a Luigi al cuarto de abajo que tiene una puerta y un Bros. Block dentro, cambia a Mario y llévalo al mismo cuarto, donde él debe estar posicionado abajo del bloque. Cambia al control de Luigi y haz que Mario salte para que le pegue al bloque y que caiga un barril sobre Luigi. Mueve a Luigi al cuarto de arriba para que elimine a la estatua, haciendo que aparezca un puente entre los bordes helados de afuera. Reúne a los dos hermanos en ese lugar.



Una sopa más

Toma el puente a la derecha hasta un cuarto donde el High Jump te llevará a un camino arriba y luego abajo a un cuarto más grande. A la derecha puedes bajar y encender la chimenea para que hierva la sopa, ahora haz un Spin Jump en el vapor para hacer un remolino donde están las velas.





Cuatro a la vez

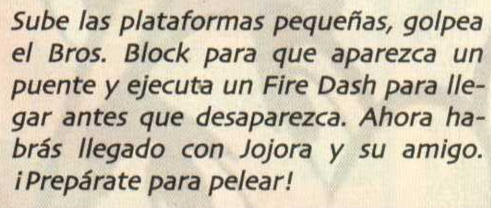


Ve a esa área y llena a Mario de agua; ahora usa el martillo de Luigi para que le pegues a Mario cuando esté viendo al remolino para que apagues las cuatro velas. De esta forma abrirás una puerta, así que sube las escaleras al cuarto piso.





Enfrenta a un nuevo enemigo



Sube las plataformas pequeñas, golpea el Bros. Block para que aparezca un puente y ejecuta un Fire Dash para llegar antes que desaparezca. Ahora habrás llegado con Jojora y su amigo. ¡Prepárate para pelear!



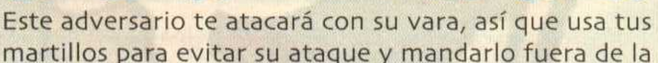




Jojora



Este adversario te atacará con su vara, así que usa tus martillos para evitar su ataque y mandarlo fuera de la pantalla. Cuando ya esté fuera, ataca a su aliada con técnicas dobles para deshacerte de ella. Cuando la aliada te ataque, salta para esquivarla. Al regresar Jojora, repite la técnica con tu martillo para vencer a su amiga.





Reencuentro con Fawful

Al continuar tu camino verás dos pilares apagados, enciéndelos para que tires la pared morada y de aquí avanza a la derecha. Usa a Mole Luigi bajo la reja y él le dará la Beanstar a Fawful. Lleva a Luigi al siguiente cuarto para que active un *switch* para abrir la reja y ahora manda a los dos hermanos tras Fawful.





Aterrizaje forzoso



Junto con Luigi revisa toda la nave, encendiendo cualquier Crystal Ball que encuentres con su técnica Thunderhand para obtener Hoo Beans. Enciende la última Crystal Ball para obtener la Beanstar y, en este momento, tendrás que soportar un aterrizaje forzoso. Ahora Mario tendrá que ir tras él. Golpea el Bros. Block para bajar la plataforma y en seguida dirígete a la izquierda para entrar en un tubo amarillo. Enciende la columna y prende la cuerda de Luigi para que regrese al equipo. Ahora deberás enfrentar otra vez a Popple y a su nuevo Rookie.



El pueblo bajo ataque

Al regresar a Beanbean Castle, verás cómo la ciudad está siendo destruida por Bowletta desde el castillo flotante de Bowser. Para subir al castillo, necesitarás ir a la base de Hoohoo Mountain para que veas a Blablanadon y que este personaje te lleve.

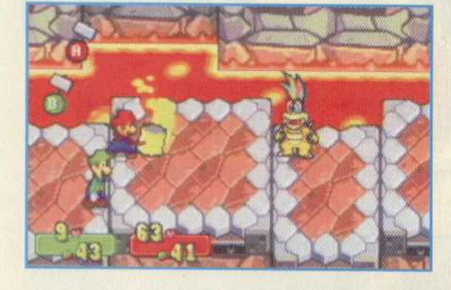


Iggy Koopa

El primer hijo de Bowser que deberás enfrentar es muy fácil de vencer. Él te lanzará bolas de fuego que podrás regresarle con tus poderosos martillos.



Morton Koopa Jr.



Morton tiene un ataque que consiste en saltar y enviarte ondas por el suelo. Fíjate cuántas veces gira en el aire para que sepas cuántas ondas te lanzará. Cuando tengas oportunidad, atácalo con tus técnicas dobles y pronto lo vencerás.





¡Popple de nuevo!



Además de su robo de *items,* como siempre Popple usará su embestida y tratará de quitarle el martillo a uno de los hermanos. Birdo intentará tragarse a uno de ellos, así que usa tu martillo para contraatacar. Ataca a Popple con técnicas dobles y cuando lo derrotes, Birdo se hará más fuerte. Continúa atacando con técnicas dobles para ganar.





El primer cuarto



Avanza hacia arriba por las puertas y luego a la derecha hacia las escaleras para pasar por una puerta más. Ahora salta por las salientes hasta una plataforma que requerirá de un Spin Jump para alcanzarse y, de ahí, llega a la puerta. Éste es el cuarto de Iggy, quien te mareará, por lo que deberás caminar con los controles cambiados para pasar por las flamas y alcanzar a Iggy para pelear contra él.





Una candente experiencia

Entra en el *warp* que resultó de la pelea para que llegues a un nuevo lugar con bloques como puente. Avanza a la derecha para entrar en una serie de puertas. Salta las líneas de picos mientras enfrentas a los enemigos para alcanzar la siguiente área, la cual requiere de un buen trabajo de los hermanos Mario para pasar por las plataformas sobre lava. El siguiente cuarto es el de Morton Koopa Jr. Camina arriba y luego a la derecha para encontrarlo, pero, ¡ten cuidado con las ondas que te lanzará! Esquiva sus ataques y llega hasta él para iniciar la batalla.







Continúa por los remolinos



Entra en el *warp* para que aparezcas en la plataforma que recientemente se levantó. Continúa a la derecha hasta ver una serie de escalones, y de ahí necesitarás usar tu Spin Jump para alcanzar la puerta. Utiliza High Jumps para continuar y un Spin Jump más para llegar a la otra puerta. En la siguiente área tendrás que emplear tus Spin Jumps en los remolinos para avanzar y llegar al cuarto de Lemmy, quien se ocultará entre dos copias de él mismo. Encuentra cuál es el verdadero para que empiece el combate.



Lemmy Koopa



Tal y como te lo podrás imaginar, Lemmy se ocultará entre cuatro copias de él mismo, así que usa un ataque Thunder Bros. para encontrar al verdadero. Cuando sepas cuál es, impáctalo con tus técnicas dobles pero ten cuidado con sus bolas de fuego, usa tus martillos para regresárselas.



Ludwing Von Koopa

Debes saltar al ritmo de Ludwing mientras él usa sus ataques giratorios o te lanza sus conchas para causarte daño. Mide tus movimientos y salta justo antes de que te toque. Cuando tengas la oportunidad, propínale un par de ataques dobles para que lo dañes. Repite la jugada hasta que lo elimines.



¡Mouse Mario, en acción!

En este cuarto, activa el *switch* en la esquina superior derecha para bajar una barricada. Sube a Mouse Mario y haz que pase por la abertura. Camina hasta arriba de la pared y salta a la izquierda, sube y luego de nuevo a la izquierda saltando aberturas hasta que llegues a la siguiente área, la cual estará llena de peligros. Continúa avanzando hacia la izquierda para que obtengas un par de *items* de los bloques ubicados en esta parte del escenario.



Más cortos circuitos eléctricos

Entra en el *warp* para que regreses a la entrada de esa área. Llena a Mario de agua y apaga las llamas para que puedas continuar. Entra en la primera serie de puertas y avanza a la izquierda hasta el cuarto grande. Llena a Mario de agua de nuevo y usa el martillo de Luigi para arrojar a los Mecha-Koopas a los circuitos eléctricos y que pueda fluir la corriente. Entra en el siguiente cuarto para que encuentres una planta y un Bros. Block, pero debes elegir el correcto o un enemigo te atacará. Ahora entrarás al cuarto de Ludwing Von Koopa y, como seguramente ya adivinaste, tratará de evitar que llegues a él. Salta sus conchas y avanza hasta que lo alcances.







Uno por uno



Nuevamente, entra en el warp para que reaparezcas fuera de los cuartos que ya pasaste. Golpea a Mario para hacerlo pequeño y que pase por el hoyo y que active el switch. Ahora regresa con Luigi y entra en las puertas de la izquierda. Aquí envía a Mole Luigi bajo las puertas hasta el cuarto con switch, actívalo. Ahora usa el resorte para que regreses con Mario y envíalo pequeño para que pase por el hoyo y golpee el switch. Reúne a ambos hermanos y pasa por la puerta.





¿Super Mouse Mario Bros?

Recuerda viejos tiempos al tocar el hacha y de esta forma haz que la efigie de Bowser caiga a la lava. Ahora golpea el Bros. Block para bajar el tubo y reúnete con Luigi para pasar la puerta.



Roy Koopa

Roy Koopa entra en la batalla con una Bob-Omb especial que tiene un contador de tiempo. Si éste llega a cero antes de que termine la batalla, perderás. Roy cuenta con un ataque como Morton, así que cuenta los giros que dé en el aire para que saltes las ondas. Usa tus técnicas dobles (en especial, Chopper Bros.) para poder derrotarlo.





Thunderwalker



Ahora haz que Luigi use su Thunder Walk en Mario para que avancen por el camino de la derecha hasta el switch, actívalo y cambia el curso de los troncos con picos. Regresa y ejecuta otro Thunder Walk, esta vez regresando al camino por el que entraste la vez anterior y haz otro Thunder Walk para alcanzar el camino de la izquierda. Entra en la puerta y llegarás al cuarto de Wendy. Para vencerla debes llevar a Mole Luigi bajo la puerta y sitúa a los dos hermanos con martillos y golpea a Wendy una vez, cambia y golpéala de nuevo para que ella te ataque.



¡Roy escapa!

Entra en el cuarto de Roy Koopa. Sube a Mario a la plataforma mientras Luigi espera abajo, de esta manera pueden usar los Simu Blocks y continuar a la derecha hasta que Lugi llegue a una plataforma baja. Súbelo y sitúalo junto con Mario bajo los Simu Blocks para que los golpeen y aparezca Roy. Reúne a los hermanos y trata de alcanzar a Roy, porque tratará de huir, así que entra al *warp* para que aparezcas afuera. Camina a la izquierda y luego arriba para que sea él quien te ataque.







Luigi y los barriles



Ahora usa a Mole Luigi para que quede bajo el barril. Muévelo hasta colocarlo debajo del *switch* y haz que Mario suba al barril y alcance el *switch*, haciendo que el barril sea lanzado al aire. Repite la operación en el siguiente cuarto para abrir una puerta y que puedas continuar. Mantén a Luigi en el barril y avanza por el camino derecho para que Mario pueda subir a éste y encienda la columna sobre la lava. Repite esta acción en el lado izquierdo.





Wendy O' Koopa



Wendy utilizará las trampas de sus hermanos para atacarte. Para empezar, ella usará una bomba de tiempo como Roy y puede multiplicarse como Lemmy, además de lanzar bolas de fuego. Ya sabes cómo enfrentarte a estos ataques, así que esquívalos y emplea tus técnicas dobles en ella.



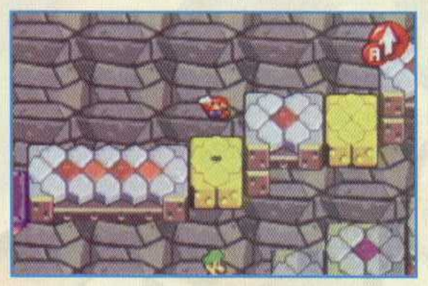
Toma el transporte, usa el Thunderhand en la Crystal Ball y un Spin Jump para librar el abismo, continúa hasta la puerta. Activa el Bros. Switch con Luigi al frente y, después de que inicie el tiempo, usa el Fire Dash de Mario en Luigi para romper la pared y alcanzar el siguiente Bros. Switch antes de que se acabe el tiempo.





Juntos, pero no revueltos

En el siguiente cuarto deberás usar a Mole Mario para meterte por el hoyo y avanzar hasta el borde amarillo. Ahora avanza con Luigi por el camino hasta que quede debajo del borde donde está su hermano. Controlando a Mario, salta con Luigi para que bote la plataforma y permita que Mario salte y alcance el siguiente borde. Repite este procedimiento en los dos siguientes bordes para que aparezca un puente. Reúne a los hermanos aquí y usa el High Jump para alcanzar la puerta.



Larry Koopa

Larry trae una bomba con tiempo (parece que las compraron en rebaja) y también puede lanzar bolas de fuego (rebótalas con tu martillo). Esquiva sus ataques y usa las ya famosas técnicas dobles para acabar con él. Entra en el *warp* y camina a la derecha para que subas unas escaleras y encuentres de nuevo a Fawful.



Bowletta

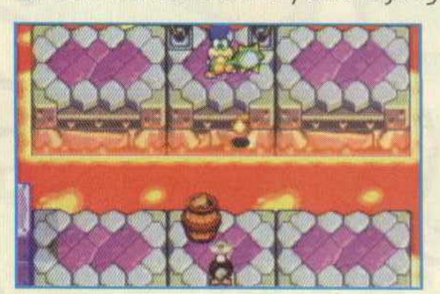
Bowletta no cuenta con muchos ataques, la mayoría los puedes regresar con tu martillo o evadirlos saltándolos. Esquiva sus ataques y usa tus técnicas dobles para causarle un gran daño. Especialmente usa los movimientos Bounce Bros. y ataques con martillo para que le causes más daño.





Tenis candente

Haz que Mole Luigi avance sin Mario para que le caiga un barril en su cabeza y ahora juega tenis con una bola de fuego. Debes bloquearla hasta que Larry se equivoque y reciba el impacto. Reúne a Mario y a Luigi y persigue a Larry para entrar en combate.



¡Fawful ataca de nuevo!

Fawful atacará con una gran máquina, así que usa movimientos normales para que use un contraataque, el cual puede ser de tres tipos: lanza bolas de fuego (usa tu martillo para regresárselas), un rayo doble (salta) o unas bolas de energía que rotan (usa tu martillo o sáltalas). Después de algunos turnos, la máquina se sobrecalentará y podrás usar tus ataques dobles para causarle daño. Si regresa a su máquina, repite la operación hasta que se sobrecaliente de nuevo. Una vez que la derrotes, pasa por las puertas para que encuentres a Bowletta, quien no tardará en atacar a los hermanos.





Batalla final: Cackletta

Después de un par de turnos, Bowletta se tragará a los hermanos, entonces deberás enfrentarte al espíritu de Cackletta. Ella tiene muchos ataques diferentes, así que planea bien tu estrategia y pule tus reflejos para poder salir avante de este feroz enfrentamiento.

Checa sus ataques y averigua cómo enfrentarlos.

Ataque con ambos brazos:
Salta en el momento justo antes de que te toquen, pero fíjate bien antes de saltar pues puede hacerte una finta.

Bola de energía gigante:
Este ataque se enfoca a uno de los hermanos, usa tu martillo para regresar el ataque.

Doble bola de fuego:
Estas dos bolas rotarán en círculo, cambiando de dirección periódicamente. Salta con ambos hermanos, al mismo tiempo, para esquivarlas.

Brazos extensibles:
Cackletta extiende sus brazos a uno o ambos hermanos para dañarlos, usa tus martillos para contraatacar y vencerla.

Invocación de Fawful:
Una imagen de Fawful aparecerá y te disparará bolas de fuego, salta los ataques y utiliza tu martillo en la imagen.

Ojos láser/ tiempo congelado:
Con estos ataques Cackletta congelará el tiempo antes de disparar, así que deberás adivinar si el ataque será alto o bajo.

Bola de energía rebotadora:
Esta bola de energía le dará a un hermano y rebotará al otro para dañar a los dos. Usa tu martillo contra las bolas hasta que se disipen.

Bolas de energía múltiples:
Debes usar tus martillos para detener la serie de bolas de energía que ruedan hacia los valientes hermanos Mario.



Para derrotar a Cackletta debes atacar sus brazos y su cabeza para que quede expuesto su corazón. Cuando este órgano ya esté a la vista, embístelo con tus mejores ataques dobles hasta que lo oculte otra vez. Cuando esto suceda, deberás destruir sus partes del cuerpo de nuevo para exponer el corazón y que puedas repetir la dosis hasta que la derrotes.





 ¡A correr!

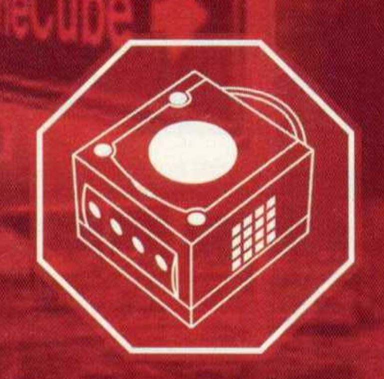
Una vez que la hayas derrotado, el príncipe Peasley les informa a los hermanos Mario que ha activado un dispositivo explosivo, así que debes escapar sin demora. Dirígete a la derecha y usa el High Jump un par de veces y continúa hacia abajo por el camino. Baja las escaleras y mete a Mole Luigi dentro del barril, lentamente sube las escaleras. Ya en la cima, baja dos plataformas y haz que Mario suba al barril para activar el *switch* y abrir la puerta que te llevará a donde está Blablanadon. Con gusto se llevará a los valerosos hermanos fuera del peligro. Ahora sí, prepárate para disfrutar del final del juego.







Esperamos que este Nintensivo *te haya sido de gran utilidad y que continúes viviendo las aventuras de Mario y su hermano Luigi. Si tienes alguna duda, escríbenos para apoyarte. ¡Hasta la próxima!*



¡Bienvenido a Los Ángeles!

Esta ciudad es famosa por sus atractivos turísticos, como Hollywood, y el crimen que impera en las calles. En este ambiente hostil se desarrolla una de tantas historias llenas de intrigas y acción, en la que los policías pretenden controlar el desmedido crecimiento de bandas, contrabandistas y demás maleantes. La historia que deberás vivir es la de Nick Kang, un clásico policía que excede los límites de su trabajo y que participa en una cruzada para descubrir la verdad acerca del fallecimiento de su padre. Estos *tips* te ayudarán a completar las diferentes etapas del juego para que obtengas los distintos finales y pases las misiones alternas. Así que empecemos de una vez, toma tu placa, tu pistola y sube a tu auto porque atraparemos mafiosos.



Controlando a un policía sin límites



Para cumplir con sus misiones, Nick cuenta con habilidades para pelear, escabullirse como espía, disparar y, por supuesto, conducir. Te recomendamos que practiques bien todos los movimientos y acciones de Nick, porque te serán de gran ayuda durante el juego.

A pie




Control Pad izquierda: Cambias a modo de pelea.


Control Pad arriba: Regresas a modo normal.

Control Pad derecha: Cambias a modo de disparo.

A puño limpio


Control Stick: Mueves al personaje.


C Stick: Mueves la cámara/ Cambias de objetivo.


Botón A: Golpe.


Botón B: Patada baja.


Botón X: Agarras/ Avientas y tiras las armas.


Botón Y: Patada saltando.


Botón R: Desenfundas tus pistolas (pasas al modo de disparo).


Botón Z: Sueltas el arma.



¡Dispara!


Control Stick: Mueves al personaje.


C Stick: Mueves la cámara/ Cambias de objetivo.


Botón B: Te cubres (debes dejarlo presionado).


Botón A: Golpe (Cambias a modo de pelea).


Botón Y + dirección: Ruedas.


Botón Y + dirección: Déjalo presionado para movimiento en cámara lenta.


Botón X: Levantas armas/ Usas a un rehén como escudo.


Botón R: Disparas (déjalo presionado para apuntar con precisión o disparar continuamente las armas automáticas).

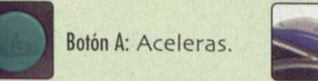

Botón Z: Recargas tus pistolas/ Tiras las automáticas.

Control del auto

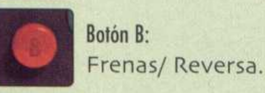

Control Stick: Das vuelta.


C Stick: Aceleras/ Frenas/ Reversa.


Botón L: Subes/ Bajas/ Robas los carros.


Botón A: Aceleras.

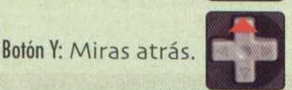

Botón R: Disparas (si lo dejas presionado puedes apuntar con precisión).


Botón B: Frenas/ Reversa.


Control Pad izquierda: Claxon.

Botón X: Freno de mano.


Control Pad derecha: Prendes/ Apagas la sirena (en los carros que la tengan).


Botón Y: Miras atrás.

Control Pad arriba: Cambias la cámara.

Modo de espía




Control Stick: Mueves a Nick.


C Stick: Mueves la cámara.



Botón B: Te cubres (debes dejarlo presionado).


Botón Y: Ruedas.


Botón A: Ataque que desmaya al adversario.


Botón X: Ataque mortal.


Botón R: Disparas arma tranquilizadora.

Paseando por L.A.

Al conducir de un lugar a otro por las calles de esta enorme y magníficamente recreada ciudad, deberás prestar mucha atención al mapa ubicado en la esquina inferior izquierda. Aquí verás varios puntos que te indican los objetivos y los lugares que podrás visitar, es muy importante que los conozcas y los diferencies lo antes posible, pues en ocasiones de esto dependerá el éxito o el fracaso en tus objetivos.


Marca la posición de la siguiente misión en la historia.


Indica el lugar donde se está llevando a cabo un crimen (aparece un punto por cada criminal; por ejemplo, en una pelea de vagos).


Indica la posición del carro criminal que hay que detener.


Aquí puedes reparar tu carro.


Marca la ubicación de una clínica para recuperar tu vida.


Muestra dónde están los garajes donde puedes cambiar de carro por uno de los que hayas obtenido en las misiones especiales.


Aquí puedes practicar tus tiros y obtener mejores pistolas.


En estos dojos puedes practicar tus movimientos contra varios personajes y además obtienes nuevos ataques o agarres.


Estas pruebas de velocidad te permitirán conseguir nuevos autos. Pueden ser más rápidos y lujosos.

CEDA EL PASO Técnicas para ser un policía bueno o malo

Al ser un representante de la ley, Nick debe procurar hacerla respetar. Según tus acciones, obtendrás puntos a favor o en contra en tu marcador de policía bueno o malo. Tu destino también se verá afectado por tu comportamiento, es decir, si eres un mal policía al llegar a cierto punto en la historia, las cosas cambiarán y tu vida tomará otro rumbo llevándote a un final desagradable. Por otra parte, si te comportas bien y te conviertes en un buen policía, podrás llegar más lejos en la historia y lograr desentrañar los misterios de la vida de Nick.





Atiende los crímenes callejeros

A medida que conduzcas de un lugar a otro por la ciudad, varios crímenes serán detectados y te avisarán por radio de alguno de éstos. En tu mapa verás los puntos rojos que indican en dónde se está llevando a cabo algún crimen, el cual puedes o no atender. Si lo atiendes, obtendrás un par de puntos extras, claro, si procedes con cautela. Por ejemplo, al llegar al lugar de los hechos puedes mostrar tu placa (presiona Z + A) para identificarte como policía y que se rindan. También puedes disparar al aire (presiona Z + R) para que no escapen. Una vez que se rindan, podrás arrestarlos (presiona Z + X) y obtener puntos a favor. Pero si escapan o te atacan, deberás noquearlos o detenerlos a balazos. Debes tomar todos estos puntos en cuenta a fin de convertirte en un buen policía y llegar más lejos en tu juego.





ALTO Usa los tiros precisos para obtener puntos



Cuando vayas a dispararle a un blanco o a alguien, puedes usar la mira precisa al dejar presionado el botón de disparo (R); de esta manera, podrás ejecutar un buen tiro que te ahorrará mucho tiempo y además te dará un punto extra. Por ejemplo, si le atinas a un criminal en el brazo, lo neutralizarás y así no perderás puntos. Si le disparas a las llantas de los coches, los detendrás más rápido que si los balaceas desesperadamente (recuerda usar la mira precisa).





Obtén puntos buenos rápido

Afortunadamente, en el mismo archivo puedes jugar de nuevo las veces que tú quieras las escenas que ya pasaste. Y si por alguna razón no obtuviste puntos a favor como para llegar al final bueno, no te preocupes. Entra en la escena Spa infiltration (la quinta en el tercer episodio) y pásala varias veces procurando noquear a los enemigos con el botón A para obtener un punto bueno por cada uno. Como la escena es corta, podrás pasarla repetidas veces hasta que obtengas los puntos que quieras.



I Triad Violence



1. Shooting practice
Como es la primera escena, no tendrás muchos problemas para pasarla. Aquí debes destruir 10 blancos antes de que desaparezcan. Lo más recomendable es que le apuntes a un blanco y le dispares rápidamente, cuando lo destruyas presiona Z para que cargues y no pierdas tiempo. Con los blancos que se mueven, espera a que se queden quietos o perderás tiempo al cargar de nuevo. Si les das donde la mira es verde, obtendrás puntos a favor.

2. Rushing to EOD
En esta misión debes llegar a las oficinas de EOD rápidamente. Te sugerimos que en seguida des vuelta en U para ahorrar tiempo, pero conduce todo el camino sin detenerte (aunque deberás tener cuidado porque irás en sentido contrario) hasta donde la flechita te indique la vuelta.

3. Driving for Chow
En esta escena no tendrás límite de tiempo, así que puedes resolver un par de crímenes en tu camino para que obtengas puntos a favor.

4. Triad muscle
Tu primera pelea real se lleva a cabo en esta misión. Dado que es un solo enemigo, te recomendamos atacarlo con todo lo que tienes sin dejarlo respirar. Un buen combo de patadas lo dejará fuera de combate. Cuando esté mareado, aplícale un agarre o un movimiento final.

5. Finale: Rosie Trouble
Rosie, la compañera de Nick, es herida por el enemigo que acabas de derrotar, así que debes detenerlo. Para evitarte muchos problemas, colócate detrás de uno de los autos y cúbrete manteniendo presionado el botón B. Cuando el enemigo se mueva o recargue su arma, suelta B y deja presionado R para que lo enfoques y atínale a la cabeza para eliminarlo.

True Crime: Streets of LA cuenta con una excelente selección de voces para sus personajes. Tal vez no conozcas a muchos de los actores que prestaron su voz, pero algunos son muy famosos y vale la pena saber quiénes apoyan al mundo de los videojuegos; además de que ampliamos nuestra cultura de videojugadores. También incluimos algunas de las cintas más conocidas en las que actuaron algunos de los artistas que participaron en True Crime.

Actor:	Personaje:	Películas:
Rusel Wong	Nick Kang	*Romeo Must Die* (2000), *The Lost Empire* (2001)
Christopher Walken	George	*Batman Returns* (1992), *Sleepy Hollow* (1999)
Gary Oldman	Rocky, Agent Masterson	*Bram Stocker's Dracula* (1992), *The Fifth Element* (1997)
Mako	Gen Kim	*Conan the Barbarian* (1982), *Pearl Harbor* (2001)
Michael Madsen	Rafferty, voces adicionales	*Reservoir Dogs* (1992), *Species I* (1995), *Species II* (1998)
Michelle Rodríguez	Rosie	*The Fast and the Furious* (2001), *Resident Evil* (2002)
C. C. H. Pounder	Chief	*Robocop 3* (1993), *Faceoff* (1997), *Batman Beyond: The Movie* (1999)

II Mean Streets



1. Crushing for leads
Otra escena sin límite de tiempo. Aprovecha para resolver un par de crímenes callejeros y curarte en alguna de las clínicas. También debes procurar reparar tu carro de las colisiones sufridas en la gasolinera más cercana y curarte en las clínicas.

2. Dojo attacker
Al enfrentar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, es básico que cheques su posición de guardia. Si tiene las manos cubriendo por arriba, usa patadas bajas. Por otro lado, si está cubriendo abajo, usa tus golpes o patadas altas para atacarlo.

3. Red lantern rush
En esta misión deberás ser muy veloz para conducir pues el tiempo que te dan es limitado. Si nos hiciste caso y reparaste tu carro, podrás correr sin problemas ni temor de que tu auto estalle si chocas. También puedes conseguirte uno de esos carros con alerones que corren mucho para que llegues a tiempo, o puedes quedarte con los Ferraris que traen los que corren ilegalmente.

4. Bar brawl
Feng no es un enemigo más fuerte que otros enfrentados con anterioridad, pero trae una navaja que puede causarte más daño que los golpes normales. Lo que debes hacer es medir sus movimientos retrocediendo cuando ataque para evitar ser lastimado. Cuando veas la oportunidad, dale patadas rápidas bajas para que lo marees. Las patadas bajas cubren más distancia, por lo que son más apropiadas.

4. (Alt) The arsonist
En esta misión, Feng escapa en un auto, así que deberás subir al tuyo y perseguirlo. Te recomendamos aumentar la velocidad de tu auto hasta alcanzarlo y que le des un buen empujón por detrás al mismo tiempo que disparas. Si tienes oportunidad, emparéjatele y dispárale a sus neumáticos para que lo hagas detenerse. O si puedes, dispárale al tanque de gasolina para hacerlo estallar.

5. Chasing triad thug
Si no lo perseguiste en carro, Feng escapará corriendo, por lo que debes atraparlo. Tienes distintas maneras de pasar esta misión, ya sea corriendo tras Feng y someterlo a golpes o con un disparo paralizador, o bien, subirte a un auto y arrollarlo para evitarte perder mucho tiempo.

6. Driving to Jimmy's
Otra escena sin tiempo. Dado que tal vez tú o tu carro resultaron dañados, aprovecha para curarte y repararlo. Ahora dirígete a la bodega y alístate para una escena de cuidado.

7. Sneaking in
Para pasar esta escena deberás hacer todo el recorrido sin ser descubierto. Debes mantenerte escondido con el botón B presionado y, cuando los enemigos te den la espalda, acércate y dales un golpe con A (buen policía) o un ataque mortal con X (mal policía). Recuerda, aunque te vean, tienes un poco de tiempo para atacarlos.

8. Jimmy's ambush
¡Tu primer tiroteo en masa! Debes mantenerte oculto con B y, cuando los enemigos recarguen sus armas, salta hacia los lados con Y dejándolo presionado para que hagas la cámara lenta y puedas dispararles con ventaja. Una vez que caigas del salto, ocúltate de nuevo y recarga tus armas. Ahora sí, avanza hasta que salgan más enemigos y repite la jugada.

9. Finale: Sniper assassin
El francotirador que te ataca estará moviéndose de un lado a otro, puedes cubrirte con las paredes o agacharte para evadir sus disparos. Puedes usar la cámara lenta para dispararle o aprovechar sus movimientos y emplear tu mira precisa, y así darle en la cabeza para liquidarlo al instante. Si te cuesta mucho trabajo, salta a los lados con la cámara lenta.

III International Ties

1. Off to Chong´s



Una escena más de carros. Aprovecha para conseguir más puntos buenos para que puedas continuar con tu juego y obtengas el mejor final. Como siempre, es bueno que atiendas los crímenes menores. Un buen crimen a seguir son las carreras ilegales, podrías quedarte con el carro que conducen, el cual seguramente es muy bueno.

2. Tailing Chong´s Limo

Ahora deberás poner a prueba tu paciencia y tus reflejos más que tu velocidad. En esta escena tienes que seguir de cerca la limosina de Chong, obviamente no debes dejar que te vea ni tampoco perderlo. La barra de la derecha indica cuando te estás rezagando y si estás muy cerca. Los signos de interrogación marcan el número de veces que te han visto.

3. A stakeout gone bad

¿Cansado de perseguir carros? Pues en esta escena deberás escapar de un auto que te sigue muy de cerca, con todo y metralletas. La mejor manera de evadirlo es dando vueltas en cada esquina y correr en sentido contrario para provocar que el enemigo se estrelle. Mantén el ritmo y te librarás de la persecución en un abrir y cerrar de ojos.

4. Driving to spa

Conduce con cuidado y llegarás a tu destino; no hay tiempo, así que podrás conseguirte un par de puntos extras, recuerda que a partir de este episodio tu destino toma diferentes caminos.

5. Spa infiltration

Tal y como en la bodega, procura mantenerte oculto y ataca a tus enemigos con un buen golpe tranquilizador. Pero ten cuidado con la última parte, si pateas una de las cubetas, despertarás a todos los rusos que se encuentran aquí y no tendrás escapatoria.

5. (Alt) Russkie trouble

Si te descubrieron y continuaste con la historia, deberás enfrentarte a cuatro mafiosos a la vez. Por fortuna, no todos son fuertes, así que atácalos rápidamente y ejecuta agarres variados para dispersarlos, como las patadas voladoras o los golpes corriendo.

6. Shower room antics

Ahora sufrirás el ataque de tres rusos que se encontraban disfrutando de su baño. La mejor técnica es que los ataques corriendo para derribar a varios con un solo movimiento, de esta manera podrás lidiar con uno a la vez. Cuando te deshagas de los tres, aparecerá un cuarto enemigo. Usa tus ataques midiéndolo para que lo noquees pronto.

7. Finale: The accomplice

En este tiroteo sólo tendrás los pilares centrales para ocultarte. La mejor técnica es eliminar lo antes posible a los enemigos que salen de las puertas de los extremos, agarrar sus armas y dirigirte a la siguiente puerta para esperar a los que vienen, y así sucesivamente.

IV Con girls (mal policía)

1. Strip club detour



Si terminaste el episodio anterior con un rango de mal policía, deberás pasar los dos episodios siguientes (a menos que quieras hacer más puntos y continuar). Ahora date un descanso de tantos balazos y conduce al siguiente punto en el mapa, a fin de que investigues a una sospechosa.

2. Cat fight

En esta escena deberás dejar a un lado la caballerosidad para que te defiendas de bellas atacantes. Si quieres evitarte problemas, enfrenta a una y procura no moverte mucho, de lo contrario aparecerán más para ayudar a sus compañeras. Cuando las derrotes, se presentará un guardia, acaba con él y estarás del otro lado.

3. Cruising for Lola

En esta misión no tendrás problemas. Debes llegar hasta el punto verde para encontrarte con Lola. Si quieres, resuelve un par de crímenes que aparezcan por el camino para que obtengas más puntos buenos y no te cueste tanto llegar a ser un buen policía.

3. (Alt) Lola rush

Si perdiste la pelea contra las chicas y continuaste la historia, deberás correr contrarreloj para poder alcanzar a Lola y continuar con la historia. Debes tomar en cuenta que el tiempo apremia, así que no te detengas por nada y, si es necesario, cambia a un auto que corra más.

4. The driving test

Lola querrá que le demuestres qué tal sabes manejar, así que te pedirá que corras a contrarreloj en su camioneta para poder confiar en ti. Te recomendamos no detenerte para nada y darte las vueltas lo más cerradas posibles cortando camino por la banqueta y los prados, de otra manera no llegarás a tu destino. También evita chocar con los autos o te detendrán demasiado.

5. Police getaway

¡La policía tratará de detenerte y tú tendrás que librarte de ésta! Tienes dos formas de pasar esta escena: escapa lo más rápido que puedas obteniendo ventaja con vueltas sorpresivas, o date vuelta y embiste a la patrulla al mismo tiempo que le disparas para dejarla en mal estado, después escapa sin prisas.

5. (Alt) Five laps

Lola te pedirá en esta misión que le demuestres tus habilidades para ser su chofer, de manera que debes derrotarla en una carrera de camionetas y dar cinco vueltas al circuito antes de que ella lo haga. Sólo corre normalmente pero da las vueltas muy cerradas para que obtengas ventaja y le ganes fácilmente.

6. Busting Lola

Lola es la primera enemiga que te atacará con una técnica especial: si grita significa que se lanzará con vueltas. Este ataque te causa un gran daño, así que debes tener mucho cuidado. Mide sus movimientos y atácala con todo lo que tienes para vencerla.

7. Finale: Sniper redeux

Un francotirador evitará que Lola te diga más información. Es demasiado tarde para ella, pero tú puedes salvarte y enfrentarlo. Muévete a los lados disparándole sin cesar para destruir la barda que te estorba. Ahora puedes medirlo para darle un disparo a la cabeza (lo cual es difícil), o bien, puedes usar la cámara lenta para dispararle saltando de lado. Es tardado, pero más seguro.

V High-Rise Terror (mal policía)

1. The airport lead



Una etapa libre de tiempo. Dirígete directamente al punto en el mapa pues es un largo camino el que deberás recorrer. Toma la autopista 10 para que llegues más pronto. Es recomendable que te aprendas qué caminos tomar para llegar a los destinos más rápido, esto te sirve sobre todo en las escenas donde debes vencer al reloj.

2. Chasing assassins

Después de averiguar qué pasó en el aeropuerto, deberás perseguir a los maleantes que escapan en un camión. Te recomendamos emparejarte a este vehículo y dispararle a los neumáticos para detenerlo. Otra manera es eliminar a los enemigos que van en la parte posterior para que no te disparen y puedas perseguir al camión a gusto.

3. A race downtown

¡No hay tiempo que perder! Ahora, a contrarreloj, deberás partir hacia un edificio totalmente lleno de enemigos, así que te sugerimos tomar de inmediato la autopista 10 y luego la 110 para que llegues lo más rápido posible.

4. Bank standoff

Abajo del banco te enfrentarás a un feroz tiroteo. Debes llegar a la entrada del edificio sano y salvo, así que usa las patrullas de escudo, la cámara lenta y asegúrate de eliminar a todos los enemigos antes de continuar. Aprovecha cuando estén movilizándose para que tomes las armas automáticas y obtengas ventaja.

5. Lobby firefight

¡Esta escena es difícil! Debes eliminar a todos los enemigos que aparecen aquí para subir al edificio. El problema es que salen muchos maleantes de varios ángulos del escenario, por lo que deberás mantenerte en constante movimiento para evitar ser fusilado. Lo más peligroso de esta parte es que algunos comandos te lanzan granadas desde los cajeros. Cuando veas uno, dirígete a donde está y dispárale sin cesar.

5. (Alt) Going up

En esta escena deberás pasar por unos pasillos llenos de comandos, así que debes combinar la técnica de esconderte con B y aparecer sorpresivamente para dispararles a los enemigos y que no tengan oportunidad de defenderse. A medida que los elimines, apodérate de sus armas para que tengas mayor oportunidad de hacerles frente. Recuerda usar el salto a los lados con cámara lenta para dispararles sin que te dañen.

6. Hostage crisis

Esta escena estilo "tiroteo" se caracteriza porque los comandos tienen rehenes para protegerse. En este caso lo más recomendable es que elimines a los enemigos sin lastimar a los civiles, y así obtener puntos a favor. Para ayudarte, en las paredes hay botiquines que te recuperarán cierto porcentaje de vida, pero de todas formas ten cuidado de que los enemigos no te dañen.

7. Finale: Bad politics

Para obtener el primer final del juego debes derrotar al general Kim. No esperes un enemigo fácil. Kim cuenta con una formidable defensa y rápidos movimientos, también posee un movimiento especial con ambas manos que te causa un daño considerable. Debes medirlo bien y cuando falle un movimiento, dale un par de ataques combinando arriba y abajo para que lo impactes. Cuando esté mareado, aplícale un agarre o un movimiento final, y repite la jugada hasta que lo derrotes.



IV Russian Face-Off (buen policía)

1. En route to autoshop



Si conseguiste pasar el episodio anterior con rango de buen policía, continuarás con esta otra parte de la historia, la cual te lleva a dos mejores finales. Esta escena te permite descansar un poco y recorrer la ciudad sin límite de tiempo, así que aprovéchalo para conseguir más puntos y resolver algunos crímenes mientras te diriges al punto que marca el mapa.

2. Grease monkeys

Aquí deberás enseñarles una lección a dos pandilleros en un taller de autos. Debes tener mucho cuidado pues uno de ellos trae una llave para golpearte. Procura mantenerte del lado contrario del auto que está levantado para que ellos mismos lo tiren y se hagan daño; cuando los derrotes, aparecerá un mecánico con un tubo. Toma la llave del pandillero y enfrenta al nuevo enemigo midiendo sus ataques para dejarlo fuera de combate rápidamente.

3. Chasing Francis

¡Francis escapa! Pero no te preocupes, sube a tu auto y persíguelo a toda velocidad. Puedes detenerlo al embestirlo con tu carro y disparándole continuamente, o bien, destruir sus neumáticos a balazos; pero si quieres algo espectacular y que te ahorre tiempo (aunque un poco difícil), usa tu mira precisa apuntando a la entrada del tanque de gasolina (la mira se pondrá roja) y dispárale repetidamente hasta hacerlo estallar. Esta técnica es muy recomendable en las persecuciones.

4. Off to the Gulag

Después de la persecución con Francis, deberás llegar al club de baile en un tranquilo paseo sin tiempo. Aprovecha esta oportunidad para reparar tu carro en una de las gasolineras, pues seguramente sufrió daños en la misión pasada. Procura elegir tu mejor auto o conseguir uno de los más rápidos, lo necesitarás más adelante. ¡Que no se te ocurra agarrar un taxi o una camioneta!

5. Another way in

Dado que el club está muy vigilado, deberás entrar por el callejón de atrás. No creas que ésta es una escena fácil en la que debes escabullirte para entrar. Aquí debes moverte en un espacio más abierto y habrá más guardias, así que lo mejor es dejar fuera de combate a uno y ocultarte de inmediato. También puedes usar tus dardos para deshacerte de los guardias que estén lejos.

6. Disco inferno

Una vez dentro de la disco serás descubierto, por lo que se iniciará un tremendo tiroteo. Procura eliminar rápidamente a los enemigos ubicados en el nivel de abajo y después concentra tu atención en los que aparecen arriba. Si ves que la situación se complica, sitúate bajo los maleantes y salta hacia atrás con cámara lenta para que les dispares cuando no se lo esperen.

6. (Alt) Alley brawl

Si te descubrieron y continuaste la historia, deberás librar una feroz pelea contra los guardias. Sólo son tres enemigos, así que usa la técnica de "divide y vencerás" con ellos. El enemigo de la cola de caballo es el más fuerte, así que procura enfrentarlo al final.

7. Cary in trouble

Ahora debes correr contra el tiempo para salvar al hermano de Nick. Al iniciar, da vuelta en U para que tomes el camino que te lleva a la autopista 101 y de ahí sigue la flecha verde continuando sobre la carretera pasando la 110. Sigue por la autopista (no te preocupes si la flecha indica que vayas a la derecha) y déjala en donde está la cuarta salida; de ahí, sólo sigue la flecha un poco y llegarás sin problemas.

8. Finale: Vandal wrath

Al llegar verás que Cary fue secuestrado, pero no tendrás tiempo de lamentarte pues tres sujetos te harán frente. Debes tener cuidado pues el que trae el casco de samurai trae una katana. Tú también puedes obtener una, ya sea quitándosela al "samurai" o recogiendo la que está en una esquina del dojo. Las armas te permiten atacar de lejos y causan mucho daño a los enemigos.

V The Rescue (buen policía)

1. Tailing suspect cop



El policía que viste en la entrada del Gulag es demasiado sospechoso, vale la pena seguirlo para averiguar qué sabe. A partir de aquí, las escenas donde debes seguir autos serán cada vez más difíciles; así que te sugerimos que racciones rápido.

2. Bum encounter

Al llegar a la casa abandonada tendrás que pelear con dos indigentes: uno está armado con una navaja y el otro empuña una botella rota. Dado que al principio no tienes mucho lugar para correr, atácalos con todo lo que tengas y cuando derrotes a uno, toma su arma y enfrenta al otro. Después aparecerá un tercer enemigo. Toma el arma del indigente que acabas de vencer y ataca al recién llegado, pero mide sus golpes pues es un enemigo un poco difícil y que puede ponerte en situaciones difíciles.

3. Meeting Rafferty

El policía sospechoso escapará, pero dejó una pista; dirígete a donde te indica el mapa y procura resolver un par de crímenes para que obtengas puntos buenos. Recuerda, puedes obtener puntos buenos extras que te serán muy útiles por si arrollas a alguien en alguna persecución o si causas destrozos en la ciudad. Al resolver crímenes, además obtendrás puntos para los escudos que te ayudan a curarte.

3. (Alt) The Peking Duck

Si por casualidad perdiste la pelea contra los temibles vagabundos y continuaste con la historia, deberás pasar la siguiente misión, en la que solamente debes conducir hasta The Peking Duck (la carnicería oriental), así que no pierdas tiempo persiguiendo pillos y dirígete allá sin demora.

4. Butcher shop rush

Por otro lado, si no pasaste la misión alterna, deberás correr a contrarreloj para evitar que a Cary le pase algo malo. Si obtuviste puntos de buen policía a favor, te servirán para correr por la ciudad sin importar qué se te ponga enfrente.

5. On the chopping block

Nick llega con su acostumbrada delicadeza al Peking Duck, así que los carniceros saldrán a hacerle frente, cuchillo en mano. El enemigo vestido de color café tiene un hacha y el otro un cuchillo de carnicero, así que ten cuidado. Cuando los derrotes, aparecerán tres enemigos más, cada uno con un arma. Si quieres hacerles daño extra y librarte de ellos fácilmente, lánzales sus armas con el botón X. Al final aparecerá un último enemigo, quien obviamente es más difícil que los anteriores.

6. Slaughterhouse

La penúltima misión de esta prueba es un tiroteo en la parte trasera de la carnicería. Aquí debes usar mucho tu salto a los lados en cámara lenta para combatir a los enemigos que salen de frente, también debes tener cuidado con los carniceros que se desplazan sobre las carnes de res que recorren rieles colgantes. Procura avanzar poco a poco y tomar las armas de los enemigos que vayas derrotando.

7. Finale: The great escape

Una vez que rescates a Cary, deberás escapar a toda velocidad en una camioneta. Dado que tu vehículo no tiene mucha velocidad ni resistencia, deberás escapar dando vueltas sorpresivas y procurando meterte en calles en sentido contrario para provocar que tus enemigos choquen entre ellos.

VI Rampage (mal policía)

1. Revenge rush



Si terminaste el episodio anterior siendo un mal policía, sufrirás la pérdida de Cary y estarás en camino del segundo final, el cual es muy bueno aunque todavía no es el mejor. En esta misión deberás correr como nunca para llegar de nuevo al Gulag para buscar a Rocky, quien es el responsable de lo que le pasó a tu hermano. Como el camino es únicamente recto, debes cuidarte de no chocar.

2. Rocky´s getaway

¡Rocky se escapa! Debes tomar tu carro y perseguirlo para vengarte de él. Como seguramente te podrás imaginar, puedes dispararle a las llantas o destruirlo embistiéndolo con tu carro. También puedes intentar el disparo "milagroso" al tanque de gasolina, pero es difícil. Depende de ti de qué forma prefieras detenerlo, el objetivo es que no se escape.

2. (Alt) Gulag goons

Si no llegas a tiempo y decides continuar con la historia, deberás enfrentarte a los secuaces de Rocky. Tres tipos estarán listos para barrer el lugar contigo, el del pants azul es el más fuerte, por lo que mejor enfócate a los otros dos. Puedes tomar ventaja de los aparatos eléctricos del escenario, ya que si rompes uno la electricidad dañará a quien esté cerca, así que envía a tus enemigos de una buena patada a estrellarse contra las bocinas, pero ten cuidado pues también te pueden dañar a ti.

3. The bodyguard

Después de alcanzar a Rocky lo tendrás a tu merced, pero su guardaespaldas te atacará y deberás pelear con él. Misha es un rudo peleador, pero, si te mantienes a distancia y mides sus movimientos y su pose, podrás vencerlo. Procura intercalar golpes y patadas bajas para que puedas burlar su defensa. Cuando lo marees, propínale un buen agarre para que le causes mucho daño.

4. Wu´s turn

Ahora deberás dirigirte a Chinatown. Toma la carretera 110 para que llegues rápidamente. Aunque no tienes tiempo, seguramente querrás buscar al responsable de la muerte de Cary. A pesar de que ya estás en esta división de la historia, siempre es bueno tener puntos a favor, así que resuelve un par de crímenes camino a Chinatown, procura no alejarte mucho.

5. Payback

Una vez que llegues al restaurante chino, recibirás una bienvenida poco cálida. Debes llegar al final de la escena eliminando a cuanto enemigo se te ponga enfrente. Toma en cuenta esta recomendación: si les disparas en donde la mira se pone verde puedes obtener puntos a favor y, si les disparas en donde la mira se pone roja, puntos en contra. Procura usar tu cámara lenta para saltar y dispararles a los enemigos, aprovecha que la puedes usar un número ilimitado de veces.

6. Off to the airport

Ahora deberás ir tras Rocky al aeropuerto. En esta misión no tienes tiempo, pero como debes recorrer una gran distancia lo más seguro es que prefieras un camino más corto, así que toma la autopista 10 y de ahí la 405 al sur, da la vuelta por la primera entrada que veas a la derecha (es sentido contrario), y de ahí ya estarás más cerca del aeropuerto.

7. Finale: Rocky´s loot

Para terminar con este episodio debes robarte el camión blindado de Rocky, el cual está lleno de dinero. Lo que debes hacer es correr en sentido contrario y otras acciones por el estilo, pero si quieres terminar con esta escena rápidamente, da la vuelta y usa al camión para embestir a tus perseguidores al mismo tiempo que les disparas. Cuando los enemigos estén fuera de combate, simplemente aléjate manejando y silbando una alegre melodía.

VII Blood Money (mal policía)

1. Race to Rocky´s lair



Empezamos el episodio con una escena fácil. Debes llegar a la guarida de Rocky antes de que se acabe el tiempo. Da vuelta en U para que estés en la dirección correcta y, ahora sí, ¡el pedal hasta el fondo!

2. Kinks in the path

Ya que estés dentro de la mansión de Rocky, deberás escabullirte sin que te descubran los enemigos de este lugar. Debes tener cuidado pues los corredores son muy largos, por lo que si uno de los personajes voltea, tendrás muy poco tiempo para llegar a donde está y noquearlo. Puedes pasar de largo en donde las mujeres están fuera de tu alcance, o bien, dispararles un dardo tranquilizante para dejarlas fuera de combate.

3. Freak show

Ya encontraste a Rocky, pero como cualquier típico malo de película, tiene a sus secuaces para protegerlo. Primero debes derrotar a las tres chicas que aparecerán. Ten cuidado pues una de ellas trae un fuete para atacarte. Al derrotarlas, seis enemigos más entrarán en escena; procura atacarlos uno por uno y dispersarlos con patadas voladoras o golpes corriendo.

4. Rosie´s ransom

Rocky tiene a Rosie de prisionera y te pide a cambio el camión blindado. En esta sencilla escena sólo debes llegar al camión, así que no te preocupes por los crímenes y recorre el largo camino hasta el punto que indica el mapa.

5. Escaping Masterson

Masterson tratará de detenerte con dos carros. Debes escapar de inmediato para ir a rescatar a Rosie. ¡Lo gracioso es que Masterson no ha comprendido el tipo de camión que tienes! Para acabar con esta misión fácilmente, embiste y dispárale a los carros de la policía para librarte de ellos rápidamente, y después conduce lejos sin que nadie te moleste.

6. Chinatown showdown

Una vez que entregues el camión varios comandos los acorralarán, de manera que debes enfrentar este feroz tiroteo. Primero deshazte de los enemigos que están cerca de ti y luego cúbrete para que les dispares a los demás oponentes. Puedes ocultarte detrás del camión que da vueltas, o bien, correr de un lado al otro eliminando a los enemigos. Si te causan mucho daño, hay dos botiquines en los postes al centro de la plaza; úsalos en forma adecuada.

7. Finale: Last stand

Por fin podrás enfrentar al sujeto que eliminó al papá de Nick. Rocky es un formidable adversario, cuenta con una buena defensa y ataques certeros, así como con un movimiento especial que te causará un gran daño. Pero como todo buen mafioso, también juega sucio y te lanzará humo de su cigarro para cegarte, así que ten cuidado. Puedes agarrar las varas que están cerca de los botes en el centro de la plaza. El mejor combo para enfrentarlo es B/ A (este golpe entra más fácil) y usa Y cuando contraataque, esta patada lo detiene. Si ves que le falta un golpe para marearse, aviéntale la vara y aplícale un agarre o movimiento final. En el centro de la plaza, junto al pedestal también hay una macana que te puede ser útil contra los enemigos.

VI House of Wu (buen policía)

1. Off to Wu's place



¡Muy bien! Si llegaste aquí quiere decir que eres un buen policía y seguramente seguiste nuestros consejos. ¡Ahora vamos con todo para conseguir el mejor final! En esta misión sólo debes llegar al punto indicado en el mapa para que encuentres el escondite del antiguo sujeto conocido como Wu.

2. Up the food chain

Debes demostrar quién es el mejor policía de Los Ángeles para entrar a un lugar sin ser detectado en esta misión. La gente que trabaja para Wu está custodiando el restaurante, por lo que debes ser muy cauteloso y llegar al final sin ser descubierto. Recuerda que puedes mover la cámara con el C Stick para que veas mejor las cosas a la vuelta de donde estás.

3. Kitchen inspection

Un vez que entres a la cocina, tres sujetos te atacarán. Debes tener cuidado pues los tres portan cuchillos. Cuando los derrotes, dos cocineros más entrarán a escena, cada uno con una espada. Finalmente, una especie de zombie saldrá a enfrentarte. Ten cuidado pues es un enemigo difícil. Notarás que no le causas mucho daño, para vencerlo debes lanzarlo contra la estufa y que se queme. Pero ten cuidado de no quemarte tu mismo.

4. Seeking ancient Wu

Esta escena se lleva a cabo en una caverna en el subsuelo del restaurante y te encontrarás a muchos enemigos armados. Como es muy sencillo que te pierdas, mejor avanza sin detenerte tomando siempre el camino derecho y llegarás fácilmente a la salida. Al iniciar, primero te encontrarás un botiquín en donde está un zombie, de ahí regresa tomando el camino derecho para que evites perdete en el laberinto.

4. (Alt) Tunnel vision

En esta escena alterna deberás recorrer un túnel sin detenerte, pues una reja mortal amenaza con atraparte y eliminarte. Todo sería fácil, pero en el camino aparecerán montones de zombies listos para convertirte en uno de ellos. Te recomendamos avanzar lo más pegado que puedas a una orilla y sólo dispararles a los que están más cerca de ti. Recuerda, puedes cambiar el objetivo con el C Stick.

5. Inner demons

Los demonios de Wu no son tan difíciles de eliminar, el mayor enemigo es la desesperación. Los demonios dan vueltas alrededor del cuarto y de repente voltean a verte, significa que se lanzarán contra ti. Simplemente debes dispararles lo más rápido que puedas y, cuando se detengan, dispárale sin cesar al que le estás apuntando; pero, si te atacan, prepárate para rodar (botón Y) y esquivarlos. Primero deberás eliminar a tres demonios, luego a cuatro, después cinco y, al final, a un demonio más grande. No te dejes intimidar por su tamaño y dispárale como a los demás.

6. Die die my concubine

Ahora deberás derrotar a las concubinas de Wu. La mejor técnica para vencerlas es atacarlas sin cesar con patadas bajas, poniendo defensa cuando ellas ataquen. La clave es que cuando estén mareadas no debes agarrarlas, pues como son de fuego, sufrirás graves quemaduras. Mejor usa una técnica final para eliminarlas definivitamente.

7. Finale: Nightmare

El enemigo final de este episodio es un gran dragón que le da vueltas a la arena y te lanza enormes llamaradas. Debes usar tu mira para atinarle al dragón cuando esté dando vueltas, verás que aparece un círculo amarillo que te indica por dónde pasará el dragón. Sigue el círculo y dispárale a la cabeza cuando pase. Si ves que deja de dar vueltas, debes moverte rápido y buscar por dónde saldrá. Apunta a su cabeza y cuando abra la boca, dispárale sin cesar para que no te lance fuego. Repite la jugada hasta eliminarlo.

VII Finding Rocky (buen policía)

1. In the driver's seat



Después de tantos disparos con los demonios y el dragón, un paseo por la ciudad cae muy bien. En esta escena sólo debes llegar al punto que te indica el mapa. Aprovecha para ir por tu mejor carro y dirígete hacia el punto del mapa.

2. Presing Rafferty

Al encontrar a Rafferty, debes obligarlo a hablar. Pero como el cantinero no dirá ni una sola palabra, deberás enseñarle una lección. Este rudo enemigo tiene golpes muy fuertes, acorrálalo en una esquina para darle una serie de patadas bajas y dejarlo mareado rápidamente. Aplícale un agarre y repítele la dosis hasta que lo derrotes.

3. On Rafferty's tail

Rafferty aprovechará para escabullirse en su carro después de comunicarse con Rocky. Debes seguirlo sin que se dé cuenta, así que mantente pegado a él para que no te deje atrás cuando acelere. Ten cuidado con las vueltas, pues en ocasiones da giros en calles pequeñas y frena. Si vas demasiado rápido puedes alcanzarlo y te descubrirá.

3. (Alt) FBI goons

Si perdiste la pelea con el cantinero y seguiste con la historia, un par de policías del FBI te acosarán fuera del bar. Ambos traen armas láser, así que mantenlos a distancia con una serie de patadas bajas, las cuales les entrarán sin problemas.

4. Escaping the feds

Los federales te perseguirán como a un delincuente, por lo que debes escapar sin demora. La jugada maestra aquí es meter tu carro enfrente de una casa que tenga arbustos o barda, así tu auto queda justo en medio. De esta manera, los federales se estrellarán y cuando estén fuera de combate saca tu carro y escapa tranquilamente.

5. Rafferty's date

Rafferty se ha encontrado con una misteriosa dama, síguelos para saber qué traman. Aquí debes seguir de cerca el carro donde viajan los dos sospechosos, pero ten cuidado, ya que esta vez acelerarán considerablemente al dar las vueltas. Debes ser muy paciente pues en ocasiones se detendrán mucho tiempo; especialmente si hay tráfico o algún accidente.

6. Eavesdropping

Una escena más donde debes introducirte sin que te vean. Procura noquear a un guardia y ocultarte de nuevo, pues hay muchas partes en donde hay dos enemigos haciendo rondas alternando posiciones. Si ves a uno, mantente oculto hasta que él se acerque y entonces atácalo con los botones A o X.

7. Finale: Father's killer

Este tiroteo no es como los demás. Aquí estarás situado arriba de una plataforma desde donde les dispararás a los enemigos de abajo. Debes tener cuidado pues aparecerán varios colgados de ganchos justo como en la carnicería. Ellos son débiles pero, si no los eliminas pronto, te causarán muchos problemas. Para ganar un poco de ventaja, dispárale a los tambos que están abajo para que estallen y eliminen a varios enemigos a la vez.



VIII Retribution



1. The girlfriend angle

Perdiste la pista de Rocky de nuevo, pero tal vez su novia sepa algo. Debes ir a buscarla y seguirla para preguntarle dónde se oculta Rocky. Debes perseguirla como en las demás escenas de este tipo, ¡pero tus reflejos deben ser como de Jedi para no perderla!, pues maneja muy rápido. Especialmente ten cuidado en las vueltas.

2. Back to the Gulag

¡Es hora de ir a buscar a Rocky de una vez por todas! Debes regresar lo antes posible al Gulag para encontrarlo. Para llegar más rápido, maneja a toda velocidad a lo largo de Sunset Boulevard. Debes tener cuidado de no chocar pues perderías tiempo valioso.

3. Rocky´s trap

Esta escena es igual que la 2 alterna del episodio VI (si eres mal policía), así que sigue las mismas instrucciones que te dimos para que la acabes. Lo gracioso es que los enemigos son igual de sencillos de eliminar, por lo que no entendemos el porqué la repitieron.

3. (Alt) Chopper ambush

Si perdiste a la novia de Rocky y continuaste, un helicóptero te perseguirá. Hay dos sujetos con ametralladoras que te molestarán pero puedes tirarlos con disparos certeros. Para defenderse, ellos te arrojarán explosivos para detenerte. Lo que debes hacer es correr sin detenerte y esquivar los ataques hasta que llegues a un puente y el helicóptero se estrelle. También puedes derribarlo si le disparas a la parte trasera en donde la mira se pone roja, ¡aunque es realmente difícil!

4. Driving to airport

Tal vez éste sea el más extenso recorrido del juego y, aunque no tienes tiempo, si pasarás un buen rato al volante. Debes tomar Sunset Boulevard en sentido contrario de como inicias y de ahí tomar la autopista 405 al sur hasta cruzar la 10. En la primera entrada que veas (es sentido contrario), date vuelta y sal de ahí para quedar muy cerca de tu objetivo; sólo avanza algunos metros siguiendo la flecha verde y llegarás.

5. Hangar showdown

¡Prepárate para el tiroteo más intenso del juego! Aquí deberás usar todos los consejos que te dimos antes: saltar de lado con la cámara lenta, explotar los tanques para eliminar varios enemigos, etc. También deberás ocultarte, pues los enemigos son más fuertes que nunca y sus armas te causarán más daño que antes. Recuerda, los tanques grandes también pueden estallar, así que usa esto a tu favor.

6. Getting away

No hay mucho qué explicar, debes perseguir el avión de Rocky y derribarlo; debes manejar al parejo de esta nave y dispararle lo más rápido que puedas. También puedes usar tu mira precisa para darle justo en donde ésta se pone roja y destruir el avión más rápido.

7 Finale: Puppet master

Por fin, la escena final del último episodio. El general Kim será tu adversario; pero si creías que los enemigos hasta ahora habían sido difíciles, ¡espera a enfrentarte a este sujeto! Para empezar, te decimos que te mantengas alejado de las llamas, pues a ti te queman pero a Kim, no. Lo más recomendable es que midas sus golpes y cheques su defensa para combatirlo. Ten cuidado con su ataque con ambas manos pues es devastador. Hay un par de barras de acero que puedes usar contra él. Al inicio, procura darle una patada baja y un golpe, si entra éste dale varias patadas bajas o una alta para que ganes ventaja. Cuando este difícil enemigo se maree, aplícale un agarre o un ataque especial y repite la jugada hasta vencerlo.

Esperamos que estos *tips* te hayan sido de gran utilidad para que obtengas todas las escenas y los episodios de este estupendo juego. Recuerda que si llegas a tener alguna duda, puedes escribirnos a la dirección de la revista o enviarnos un *e-mail* para que te ayudemos con éste o cualquier otro juego.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

CLUB NINTENDO


FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES™
CLUB
NINTENDO


¿quién eres?
DK
15
30
22

Uno con el control

Por Master

¡Qué tal chavos! Como se habrán dado cuenta, este año la revista ha experimentado una serie de cambios, todos con la intención de ofrecerles un producto de mejor calidad mes con mes. Dentro de esta serie de cambios, ahora es mi turno de aportar mi granito de arena mediante esta nueva sección, titulada "Uno con el control". Me decidí por este nombre porque quiero compartir con ustedes las jugadas y las estrategias para despertar o revivir el "instinto de videojugador" que se ha perdido, debido a que ya nos acostumbramos a salvar y a usar *cheats* en lugar de pasar los juegos nosotros mismos. Cuando hablo de "instinto de videojugador", me refiero a no darse por vencido nunca, mejorar nuestras tecnicas y, quizá lo más importante, saber disfrutar un juego, como si el control fuera una extensión de nuestro cuerpo, en pocas palabras, "ser uno con el control". Los juegos que revisaremos en esta sección no serán tan viejitos, pues me enfocaré en títulos del GameCube y GBA.

EA SPORTS FIFA SOCCER 2004

Una de las series de futbol soccer más importantes dentro de la industria es, sin duda, la de FIFA, la cual ha tenido un éxito desde su aparición en el SNES hasta ahora en el Nintendo GameCube. Al ser esta serie una de mis favoritas, he descubierto varias formas de marcar goles, tanto espectaculares como graciosos. A continuación, les enseñaré las estrategias más útiles del juego más reciente de esta gran serie: FIFA 2004. No te preocupes, después veremos jugadas de otros títulos de diferentes géneros.

Mano a mano



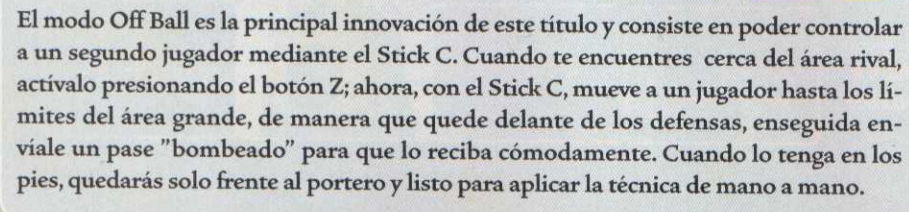
Es muy importante el saber concretar las jugadas "mano a mano" contra el portero, ya que éstas son las que hacen la diferencia en un partido. La mejor manera de finalizar estas jugadas es con un disparo suave al poste contrario del portero, en lugar de un disparo sin dirección. Checa la foto para que te sea más sencillo anotar.

¡Tira como Beckham!

Aunque parece complicado realizar anotaciones de tiro libre en este juego, no es así. Para que todos tus disparos lleguen a las redes, sigue estos pasos: primero coloca tu mira en el ángulo contrario al del portero; después, con el Stick C, gira el balón para que tome efecto hacia el lado al que dispararás. Ahora, dispara llenando la barra de potencia tres cuartas partes; por último, calcula bien el regreso de la barra procurando detenerla en la zona verde, este movimiento te sirve para la puntería.



Muévete sin balón

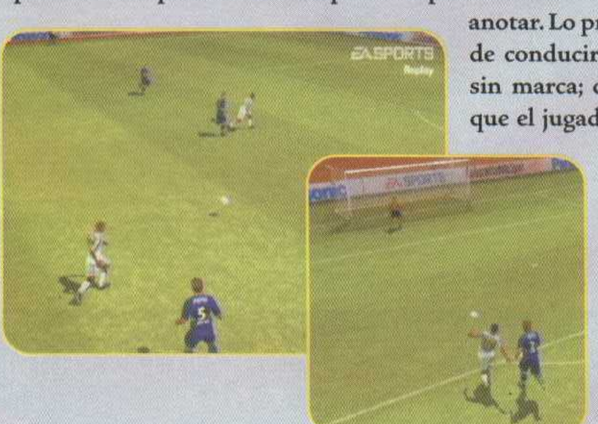


El modo Off Ball es la principal innovación de este título y consiste en poder controlar a un segundo jugador mediante el Stick C. Cuando te encuentres cerca del área rival, actívalo presionando el botón Z; ahora, con el Stick C, mueve a un jugador hasta los límites del área grande, de manera que quede delante de los defensas, enseguida envíale un pase "bombeado" para que lo reciba cómodamente. Cuando lo tenga en los pies, quedarás solo frente al portero y listo para aplicar la técnica de mano a mano.



APROVECHA LOS ESPACIOS

En este título los espacios juegan un papel fundamental y, con la técnica que te daré, podrás aprovecharlos para realizar disparos de primera intención o buscar un segundo toque para anotar. Lo primero que debes hacer al momento de conducir el balón, es visualizar un jugador sin marca; después, presiona el botón L, para que el jugador te "marque el pase", ahora, sólo oprime Y para que "filtres el balón" hacia su posición. Como el jugador al que mandaste el balón llegara muy acelerado, tienes que aprovechar esta situación para pegarle al balón de primera intención y procurar anotar, o bien, puedes mandar un pase a un jugador en mejor posición para anotar.



Si quieres robar el balón, acércate al jugador que lleve el esférico y, con el Stick, empújalo para que pierda el equilibrio y así puedas quitárselo, sin arriesgarte a cometer alguna falta.



¡ENGAÑA AL PORTERO!

Si te robaron el balón y quieres recuperarlo, presiona el botón B; de esta forma, tu jugador "estirara" su pierna para recuperar el esférico de inmediato.



En este juego el portero siempre esta en línea recta al jugador del equipo contrario que lleva el balón, esta posición la adopta en las jugadas frente a la portería. Ten en mente esto y conduce el balón hasta poco antes de los límites del área grande, ahora mueve a tu jugador, ya sea hacia la derecha o izquierda, de manera que el portero "te siga" con su movimiento. Después, dispara hacia el lado que el portero dejó descubierto, para conseguir un gol.

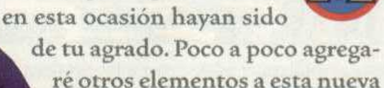




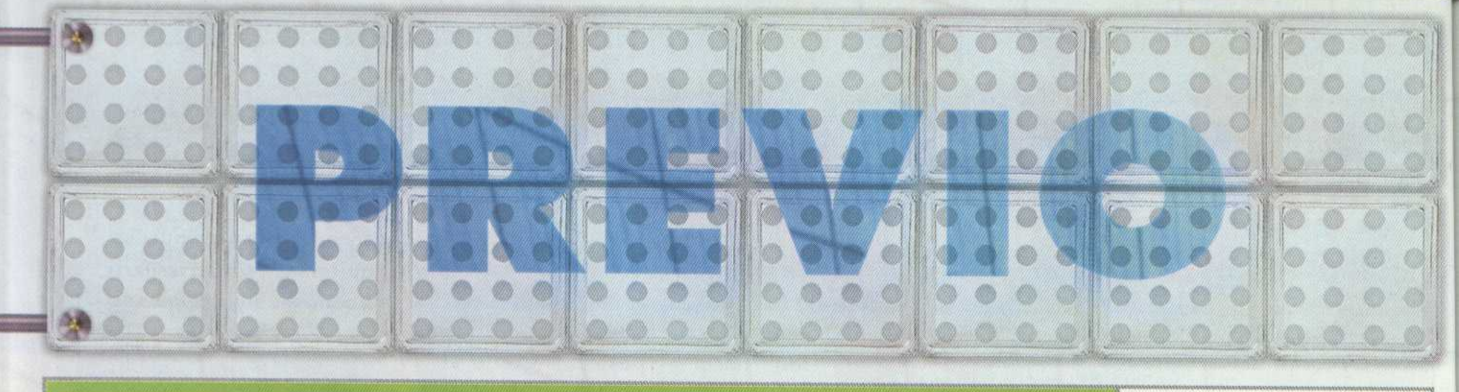
GANA EL REMATE

Si todavía no sabes como cobrar los tiros de esquina, checa esta técnica. Lo primero que debes hacer es elegir la opción *near post*, ahora selecciona al jugador más próximo a la portería, para que sea quien remate (en la primera foto sería el jugador indicado con la letra B). Para que no pierdas la posición y puedas rematar cómodamente, mantén presionado R y oprime va-rias veces el botón A y, justo cuando el balón este a punto de llegar a ti, remata presionando el botón B hacia el poste contrario del portero.





Espero que tanto el concepto como las jugadas presentadas en esta ocasión hayan sido de tu agrado. Poco a poco agregaré otros elementos a esta nueva sección para hacerla más atractiva. Antes de que se me olvide, si tienes alguna jugada que quieras compartir con todos los lectores, escríbeme a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com o a la dirección de la revista. Recuerda describir la jugada a detalle y, si lo prefieres, puedes enviarla en video (formato VHS) para que se aprecie mejor. Por supuesto, también puedes hacer llegar todas tus críticas o sugerencias de determinado título del cual quieras conocer algunas jugadas. ¡Nos leemos en la próxima edición!

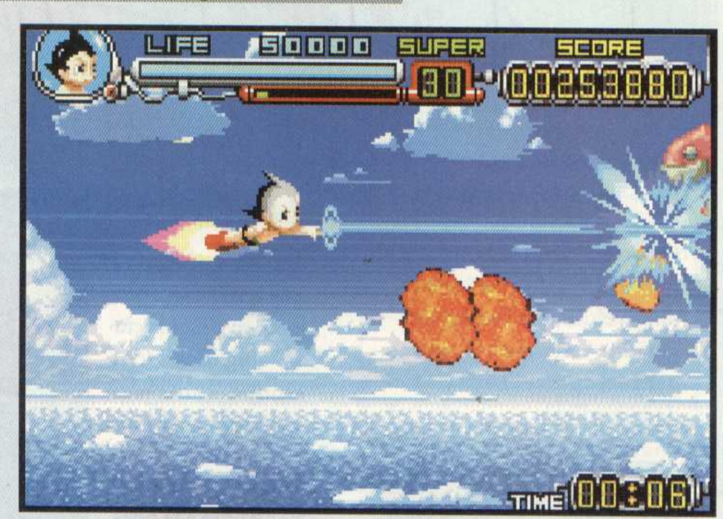


Astro Boy Tetsuwan Atom

GAME BOY ADVANCE

Sega

¡El robot más popular de los 80, regresa por más acción!



La gran mayoría de nosotros nos regocijamos con una serie animada japonesa de nombre *Astro Boy*, proyectada en la década de los 80 —yo veía la serie animada en blanco y negro en la década de los 60—, dejando a cientos de miles de fans con ganas de conocer más sobre la historia. Ahora, aprovechando la euforia provocada por la nueva serie de animación de *Astro Boy* (que se transmite en Japón), Sega decide traer a nuestro continente la versión para Game Boy Advance y darle el nombre: Astro Boy Omega Factor.



Treasure y Hitmaker estuvieron a cargo del desarrollo de este juego y Sega será la compañía encargada de traerlo a nuestro continente para mediados de este año.



La historia es original y creada exclusivamente para el videojuego, aunque cabe destacar que se han tomado varios elementos de la caricatura para hacerlo lo más real posible, logrando así diseñar siete extensos niveles de juego, donde te enfrentarás a diversos enemigos en modalidad "side scroll", casi de la misma forma que se ha visto en los juegos tradicionales de Mega Man.

Redescubre la historia original que hizo de Pokémon todo un suceso en los videojuegos portátiles.

Los nuevos títulos de Pokémon para el Game Boy Advance confirman que la moda de hoy día son los *remakes*. Lo hemos visto en el caso de los títulos de Resident Evil o Metal Gear Solid para el Nintendo GameCube. Ahora, lo veremos directamente en el Game Boy Advance con Pokémon Red Fire y Pokémon Green Leaf.

¡El origen de un coloso!

En el año de 1996 salió, por primera vez, en Japón, un título que marcaría la "revolución de entrenadores" llamado Pocket Monsters, con éste la popularidad del sistema portátil de Nintendo creció en forma significativa. El concepto era sencillo: un título de aventura con detalles de RPG, que te permitía capturar y coleccionar monstruos, entrenarlos, intercambiarlos con tus amigos y, además, pelear contra otros fans del juego mediante el *cable link*.

¡Olvídate de usar cables para transferir los datos!

Quizá la mayor ventaja de estas nuevas versiones es la modalidad *wireless*, ya que ahora la transferencia de datos se lleva a cabo de forma inalámbrica con tecnología TDMA (Time Division Multiple Access), como la utilizada por los teléfonos celulares, mediante un accesorio especial incluido en el paquete. Cabe destacar, que por el momento, esto sólo es para Japón; sin embargo, esperamos que llegue a nuestro continente con todo y accesorio para brindar la experiencia de juego "sin cables".

Este nuevo accesorio para el Game Boy Advance te permitirá comunicarte hasta con cinco jugadores en forma simultánea, brindando una experiencia de juego nunca antes vista en algún sistema portátil de Nintendo.



Las cualidades más importantes de Pokémon son el intercambio de personajes (como si fueran tarjetas de *baseball* o *football*), su entrenamiento y la pelea para demostrar quién es el mejor maestro Pokémon.

¿Cuál es la diferencia?

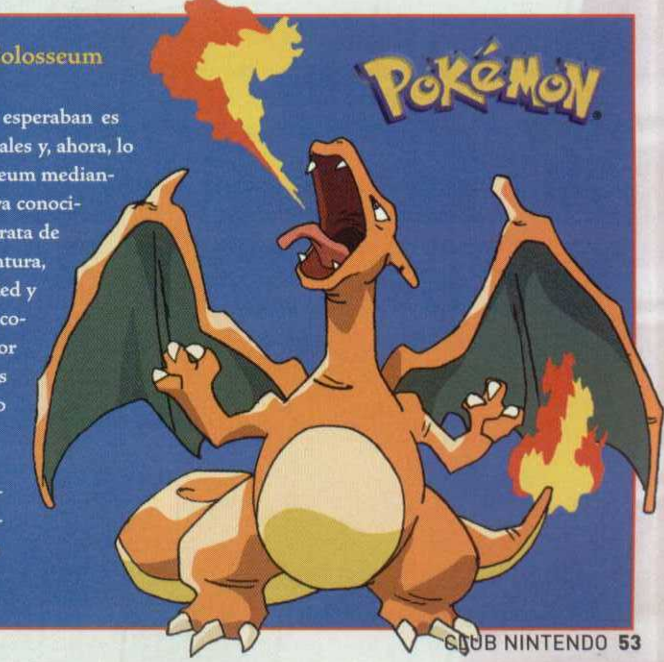
Ocho años después, Nintendo decide relanzar la versión roja y verde (en América quizá sea azul en lugar de verde), bajo el mismo concepto de historia, lugares o pueblos por visitar y entrenadores por enfrentar. Ahora, en esta versión los gráficos son idénticos a los que viste en **Ruby** y **Sapphire**, logrando mejores escenarios, calidad de color, estructura de *items* y, en general, de todo lo visual.



Compatible con Pokémon Colosseum

Todo lo que los fans de la serie esperaban es combatir con los Pokémon originales y, ahora, lo podrán hacer en Pokémon Colosseum mediante estas versiones, además de las ya conocidas Ruby y Sapphire. Aunque se trata de un *remake* y no de una nueva aventura, no dudamos que Pokémon Fire Red y Green Leaf causen sensación en la comunidad Pokémon de México, por lo que en cuanto tengamos noticias de su lanzamiento en América, te lo haremos saber de inmediato.

Con el lanzamiento de estos juegos, podrás entrenar a tus antiguos monstruos hasta convertirse en los mejores de la historia.

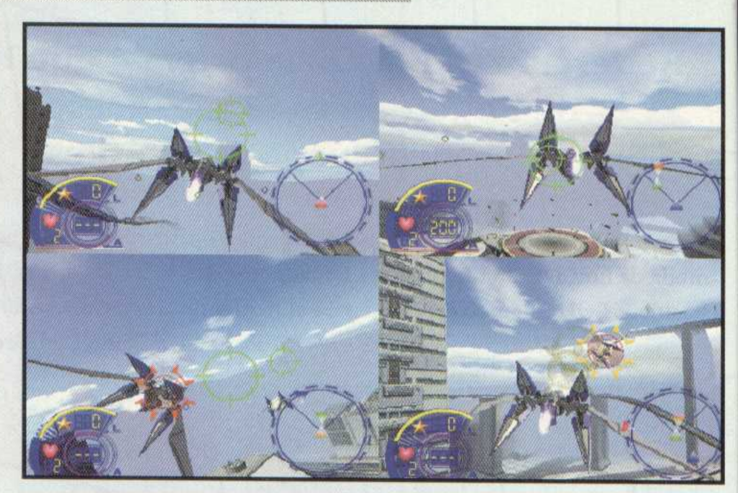




Nintendo

¡Fox Mcloud regresa a sus orígenes!

El grupo de Fox Mcloud se ha convertido ya en toda una leyenda que inició en el Super Nintendo y se consagró en el Nintendo 64. Asimismo, tuvo un declive con la salida de Star Fox Adventure (no sólo nosotros tenemos esta opinión, sino la gran mayoría que ha jugado esa versión), pero todo cambiará cuando Namco y Nintendo nos presenten: Star Fox 2. Ahora, las batallas serán al estilo *old school*, similares a las del N64, con misiones aéreas y terrestres llenas de acción y enemigos en pantalla.





Ahora los combates son más realistas porque puedes participar en modo cooperativo, donde puedes desarrollar al máximo tus habilidades en el campo de batalla como piloto o artillero.

Algunos años después de Dinosaur Planet...

Para conservar la continuidad en historia, todos los hechos se llevan a cabo en un futuro cercano después de lo ocurrido en Star Fox Adventures "Dinosaur Planet", ya que el comando central de Lylat se da cuenta que una nueva amenaza está formándose en el sistema solar. Al conocer esta situación, Fox Mcloud y su valeroso equipo, formado por Peppy Hare, Slippy Toad, Falco Lombardi y algunos nuevos integrantes, son enviados para enfrentar a este nuevo enemigo; por supuesto, esta misión de rutina se convierte en una prioridad cuando los héroes se percatan de que ésta no es tan simple como parece. La historia es mucho mejor que Dinosaur Planet y nos presenta al equipo Star Fox como lo conocimos en sus orígenes, surcando los aires en su Airwing o penetrando las bases enemigas con el Landmaster.



¿Airwing o Landmaster Tank?

Dependiendo del tipo de misión que enfrentes, será el vehículo que puedas usar: el Airwing es útil en misiones aéreas (dentro o fuera de la atmósfera terrestre) y el Landmaster Tank sólo en terrestres. También puedes combatir a pie (como en el modo *multiplayer* de Star Fox 64).

Dos cabezas piensan mejor que una

Retomando la modalidad cooperativa que hizo de los juegos de Super Nintendo todo un suceso, los creadores de S.F. Armada han incluido una modalidad cooperativa (en pantalla dividida) que te permite cruzar las misiones junto con uno de tus amigos, cada uno comandará su propio vehículo o incluso uno puede ser el artillero y el otro el conductor de la nave, no importa cual de las dos formas elijas, ambas son realmente buenas.

Como lo bueno siempre está al final, te comentamos que el modo de simulación de combate para cuatro jugadores regresa aún más espectacular que antes, con nuevos escenarios, mejor gameplay y más opciones de combate para enfrentar a tus amigos. Hasta hoy no se ha dado una fecha de lanzamiento para este juego, pero nosotros consideramos que será para septiembre u octubre de este año; claro, estas fechas tentativas podrían definirse en el Electronic Entertainment Expo (E3) de mayo, así que no pierdas ningún detalle.


¿quién eres?
Nintendo®
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com

Es turno de... CAPCOM®

Por Enrak

Muchas veces, ustedes, nuestros lectores, tienen dudas sobre el origen de las compañías de videojuegos existentes. Aunque la pregunta de "¿cuál es la historia de Nintendo?" aún es la más socorrida, muchas veces hay incógnitas acerca de otras empresas.

Por eso, en este espacio les daré datos interesantes de las diferentes casas desarrolladoras de software. Para inaugurar esta sección no escogí a Nintendo —aunque hubiera sido lo más lógico—, preferí que Capcom tuviera los honores.

Bueno, después de esta breve introducción, comencemos a ver la información:

El origen

La palabra CAPCOM se deriva de los términos *capsule* y *computer*. Esta compañía, que surgió en 1979 en Japón, fue una de las pioneras en la industria de los videojuegos y actualmente tiene oficinas en Tokio, Osaka, Hong Kong, Londres, Alemania y Estados Unidos.

Capcom se ha expandido en diversas partes del mundo y sus juegos son de los más reconocidos a nivel internacional.

Más de 20 años de tradición

Desde hace muchos años, Capcom ha creado varias franquicias que hasta nuestros días aún siguen vigentes, algunas de éstas son: Street Fighter, Mega Man, Resident Evil y Onimusha, entre muchas otras.

Cada una de estas franquicias tiene protagonistas famosos, entre los que destacan: Ryu, Mega Man, Jill Valantine, Morrigan, etc. La mayoría de estos personajes han permanecido en el gusto de los videojugadores y están ya disponibles en sus nuevas y mejoradas versiones para el Game Boy Advance o el Nintendo GameCube.

Si viviste la época dorada del SNES, recordarás títulos como **Demon's Crest**, **Mega Man X**, **Captain Comando** y **Final Fight**, entre otros.



Además de crear fabulosos videojuegos para las plataformas caseras, Capcom cuenta con su división de "arcadias" donde se dedican al desarrollo de las mismas, incluso, tienen varias centros llamados "Capcom Plaza", lugares tipo "maquinitas" ubicados en los centros comerciales o sitios públicos de ciudades como Oita y Chiba donde puedes a gastar tu dinero.

Capcom Plaza es un lugar para que toda la familia y las chicas, que así lo deseen, pasen un rato divertido con los juegos que Capcom ofrece.



Trabajos extras



Algunas otras de las producciones de Capcom son la películas basadas en sus propios juegos, como *Street Fighter II: The Animated Movie*, *Street Fighter: Ultimate Battle*, *Vampire Savior*, *Resident Evil The Motion Picture* e incluso la serie de TV de *Mega Man Zero*. Actualmente, Capcom está produciendo *Resident Evil: Apocalypse* y *Onimusha The Movie*.



Personalidades

Cada empresa tiene sus propias luminarias. Muchas han pasado y cada una aportó, en su momento, lo mejor de sí para lograr la mejor calidad en los juegos que hacían. En la actualidad, Capcom cuenta con el genio Shinji Mikami, quien es el creador de la sagas Resident Evil, P.N. 03 y Viewtiful Joe, por mencionar algunas.



Cronología:

1979: Capcom se establece como una compañía dedicada a desarrollar y vender tecnología para máquinas de videojuegos en Matsubara, Osaka.

1983: Se establece Capcom Co., Ltd. en Hirano, Osaka.

1984: Sale a la venta **VULGUS**, su primera arcadia.

1985: Se establece Capcom USA Inc. en California, entonces comienzan a distribuir videojuegos caseros.

1989: Se cambia el nombre de Capcom Co., Ltd. y sus nuevas oficinas se ubican en Higashi-ku, Osaka.

1991: Se da a conocer mundialmente **Street Fighter II** para las arcadias.

1996: Se crea y sale a la venta **Resident Evil**.

2001: Sale a la venta **Onimusha**, convirtiéndose rápidamente en un éxito.

2002: Se establece CE Europe Ltd. en el Reino Unido.

2004: Se encuentra trabajando en proyectos para el Nintendo GameCube como **Resident Evil** 4 y **Killer** 7, los cuales se espera salgan a la venta este mismo año.



Comentarios:

Capcom es una empresa que admiro y respeto, pues ha creado muchos de mis juegos favoritos y, en su momento, redefinió el concepto de los juegos de pelea.

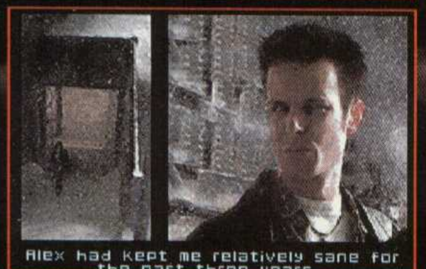
Si tienes alguna duda sobre ésta o alguna otra compañía, envía un correo a la siguiente dirección para proporcionarte más información: rafael@clubnintendomx.com

Rockstar decide trasladar **Max Payne** al Game Boy Advance

Compañía: ROCKSTAR GAMES **Clasificación:** MATURE **Desarrollador:** MOBIUS ENTERTAINMENT
Memoria: 128 MB **Categoría:** ACCIÓN **Jugador:** 1



Max Payne es un título que desde su salida obtuvo buenos resultados por los recursos utilizados en su creación, incluidos su historia al estilo novela gráfica, su doblaje (realizado por actores profesionales) y sus efectos especiales. Ahora, llega al Game Boy Advance para demostrar que tiene mucho potencial y futuro.



Este juego retomó los efectos de *Matrix*.

Muchos de nosotros nos sorprendimos al ver los efectos de la primera cinta de *Matrix*, justo cuando Neo y Trinity combaten en la entrada del edificio de seguridad para rescatar a Morpheus. Aunque

DO NOT CROSS NYPD DO NOT CROSS NY

nos emocionamos aún más cuando "El Elegido" se mueve a una gran velocidad para esquivar las balas, logrando un efecto nunca antes visto en la pantalla grande.

Este efecto, denominado como *Bullet Time*, es el corazón del juego en **Max Payne** y se convertirá en tu aliado en cada batalla para que la acción se vea en cámara lenta. Dicho efecto luce impresionante en la pantalla del Game Boy Advance y es posible gracias a que el *engine* utilizado tiene la habilidad de manipular a los personajes en 3D, lo que dio a los programadores la posibilidad de manejar las animaciones con toda libertad.

MAX

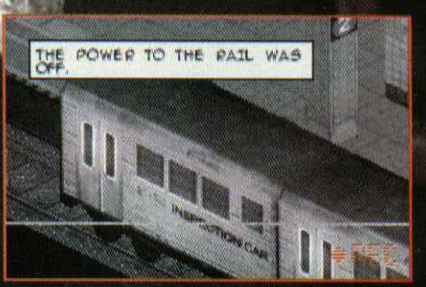






¡Todas las misiones tienen diálogos hablados!

En cuanto tuvimos en nuestras manos la versión final, nos sorprendimos porque todas las narraciones principales y secuencias de introducción a cada misión están totalmente habladas (con los actores originales, incluidos James McCaffrey, quien le da vida a la voz de Max Payne), como se disfrutó en la primera versión del juego. Además se mantuvo el enfoque de novela gráfica característico del título y de otros aspectos, como *items*, misiones y enemigos.



La historia

Max es un policía honesto con una vida ordinaria, pero todo cambia cuando al regresar a su casa descubre a su esposa e hija sin vida y, al parecer, todo por un asunto relacionado con los traficantes de la droga "V". Después de está tragedia, Max es transferido del NYPD (Departamento de Policía de Nueva York) a una división de la DEA (Agencia Antinarcóticos) donde se desempeña como oficial encubierto para encontrar a los asesinos de su familia, pero antes de lograrlo es traicionado y culpado por el homicidio del agente de la DEA Alex Balder.

Max es un hombre que ya no tiene nada qué perder.

DO NOT CROSS NYPD DO NOT CROSS

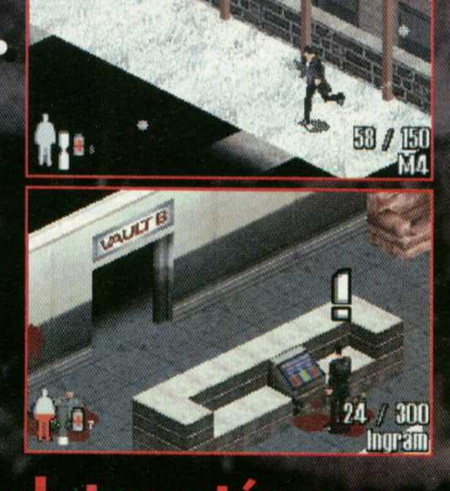
PAYNE™

Tras estos dos hechos violentos, es buscado tanto por la mafia como por la policía; ahora, debe librar una de las batallas más complicadas de su vida para limpiar su honor, vengar a su familia y desenmascarar toda la corrupción que existe en la ciudad.



Recorre 12 extensos capítulos mientras luchas por sobrevivir...

Como ya te mencionamos, el juego te llevará por diversos puntos del oscuro mundo de la ciudad de Nueva York, mientras sigues la pista de los jefes de la banda de traficantes. La aventura se divide en 3 actos con 12 capítulos en total y sólo tienes 4 oportunidades para completar cada nivel, ya que si fallas no continuarás desde un punto intermedio, sino que debes iniciar el capítulo. Recuerda buscar por todos lados para encontrar *items* que te ayuden en tu misión, como armas de fuego (escopetas, pistolas, rifles, granadas o metralletas) y municiones, así como los *painkillers* que regeneran un porcentaje de tu energía (al presionar el botón Select), éstos los encontrarás en cajas, gabinetes o botiquines en cada escenario del juego.



La acción nunca termina

El estilo de juego es de tipo acción/aventura y está perfectamente adaptado para lograr la mejor sensación al usar el efecto *Bullet Time*, que activas y desactivas al presionar el botón R. Si presionas una vez el botón, el tiempo se hará lento y Max se aventará en la dirección hacia donde dirija su mirada, dándote la oportunidad de coordinar mejor tus movimientos y eliminar a tus rivales con el mínimo rango de error, esto también te permite moverte a mayor velocidad que las balas.

Observa tu barra de *Bullet Time*

En la parte inferior izquierda de tu pantalla encontrarás una pequeña silueta humana que representa la energía de Max, junto a esta silueta está la barra de *Bullet Time*, que te indica la cantidad de tiempo que puedes usar el efecto. Pero no te preocupes si se agota, porque a medida que elimines a tus enemigos, la barra se regenerará. Por ello te recomendamos que uses el *Bullet Time* en las situaciones difíciles y más cuando te enfrentes a los jefes de escena.

¡Interactúa con tu entorno!

Los entornos o elementos dentro del escenario no son tomados en cuenta en muchos juegos portátiles, pero éste es la excepción. Aquí puedes interactuar con casi todos los objetos como televisores, radios, cajas, botes, e incluso las camas del hotel vibran con sólo presionar un botón. También puedes destruir paredes o cristales al dispararles con tus armas para abrir nuevas rutas de acceso a lugares restringidos, esto sin duda es todo un "logro" para un juego portátil.





Características del juego

Debido al contenido de temas controversiales en la historia, Rockstar Games decidió catalogar al juego como "M" (*Mature*), por lo que recomendamos este juego para adultos que buscan un título con trama envolvente y llena de acción.

RANKINGS DO NOT CROSS RANKINGS DO NOT CROSS RANKINGS



ENRAK 7.0

Coincido con Panteón, los gráficos son muy buenos, el sonido es de lo mejor, pero a la hora de ponerme a jugar me llevé una decepción, pues no es lo que esperaba. Aunque hicieron un gran esfuerzo al meter todas las voces dentro del pequeño cartucho y poner una gran cantidad de imágenes extraídas de los videos, mejor se hubieran enfocado en crear un sistema de juego mucho más entretenido.

CROW 8.5

Desde que escuche sobre el lanzamiento de este juego, puse muchas esperanzas en este título. No me defraudó, las voces originales, los cinemas muy similares y el estilo de juego con apoyo del *Bullet Time* son realmente buenos (conociendo las limitantes del GBA). Sin duda, ésta es una historia que te mantendrá al filo de tu GBA en cada misión que enfrentes.



PANTEÓN 7.0

A ver, vamos por partes: los cinemas, la música y los demás atractivos visuales de este juego son excelentes, realmente hicieron un gran trabajo con esta adaptación para el Game Boy Advance. Aunque, por otro lado, el modo de jugarlo no es tan bueno y te llega a cansar en poco tiempo si no te gusta este tipo de juegos. Si recordamos que lo más valioso de un título es cómo se juegue y no el aspecto gráfico, entonces no vale mucho la pena.

MASTER 8.0

Si buscas un título con bastante acción y una historia fuera de lo común, no puedes dejar de checar Max Payne. Los gráficos son excelentes, encontrarás escenas con mucha acción que no se verán afectadas con el típico alentamiento. La música es ideal para este tipo de juego sin llegar a ser sobresaliente. Es un título que se merece una oportunidad, así que no dudes en probarlo en cuanto puedas.

¿Le redondeo su cambio?

Únete al redondeo

Redondea tus compras para que estos pocos centavos tengan un gran peso en la educación de los niños. Ya que los fondos recaudados son destinados a tecnología para que miles de niños de todo el país tengan una mejor educación.









Compañía: Atari
Clasificación: Teen
Desarrollador: Paradigm Entertainment
Categoría: Acción/Espionaje
Jugador: 1

Tu misión, si decides aceptarla...

Ésta no es la primera vez que vemos un juego de Mission: Impossible para alguna plataforma de Nintendo, pero es una de las mejores versiones que hemos visto hasta el día de hoy.

MISSION: IMPOSSIBLE® M:I Operation Surma

Tu rol como Ethan Hunt

Como es de esperarse, tomas el control de Ethan y de los muchos dispositivos y armas que tiene a su disposición para cumplir sus misiones y salir vivo de éstas.

Este título de espionaje difiere de los juegos como Metal Gear Solid: The Twin Snakes y Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Estos dos títulos se enfocan en el espionaje tipo militar en el que el héroe, considerado como el famoso one man army, es el típico protagonista que, sin ayuda de nadie, sale airoso de cualquier situación difícil y salva al mundo.

Mission: Impossible también tiene a un héroe muy valiente y, al igual que en todas las películas y capítulos de la serie de TV, depende de su equipo para sacar las misiones adelante. Además, Ethan no pertenece a ninguna organización militar, sino a una agencia ultrasecreta del gobierno con métodos distintos (procurando no destrozar todo lo que esté a su paso) a los que estás acostumbrado.

Héroes anónimos

En cada misión, **Ethan Hunt (Steve Blum)** cuenta con el apoyo de estos personajes:

Luther Stickell (Ving Rhames): experto en computadoras asignado al campo de acción para "hackear" los sistemas de seguridad (Ving Rhames es el mismo actor que apareció con Tom Cruise en *M:I* y *M:I 2*).

Billy Baird (John Polson): este incansable agente es el encargado de proveer transporte y escape a Ethan en todas sus misiones difíciles.

George Spelvin: el maestro de la actuación, George es el encargado de burlar a todos mientras que Ethan se escabulle entre la gente.

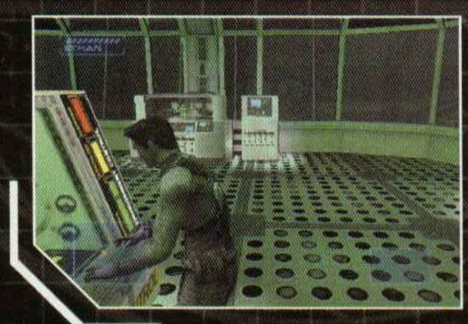
Jasmine Curry (Mona Marshal): su especialidad son las armas y aparatos especiales, esta chica es muy sociable y bella; aunque es una novata fue la primera en su clase en Quántico y está lista para la acción.

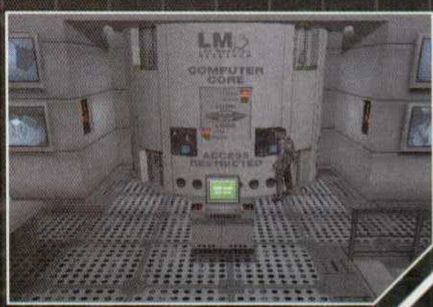
Pasa inadvertido

El sistema de juego no es complicado, al inicio puede parecer un poco lento y difícil de dominar, pues necesitas usar todos los botones del control; pero una vez que te acostumbras, todo resulta muy fácil. El único problema real —que nunca podrás resolver— será el ángulo de la cámara (es difícil de controlar), pero una vez que te acostumbras, es sencillo.

Ethan tiene una gran cantidad de movimientos para pasar inadvertido. Puede adherirse a las paredes, pasar colgando por tubos, esconderse en las sombras e incluso puede hacer ataques mortales usando el factor sorpresa. Aunque una vez que el enemigo te descubre, ya no puedes hacer estos ataques y tendrás que confrontarlos cuerpo a cuerpo.

No sólo se trata de eliminar cuanto soldado se te ponga enfrente, también debes tener en mente que, si llegan a descubrir sus cuerpos, se darán cuenta de la presencia de un intruso y esta situación comprometerá la misión (tanto los soldados como las cámaras de vigilancia se percatan de esto). Cuando elimines a un soldado, procura esconder su cuerpo en algún rincón oscuro para que no lo vean, pero antes revisa el área, pues se llega a dar el caso de que necesites usar las huellas digitales de ese soldado para abrir alguna puerta.





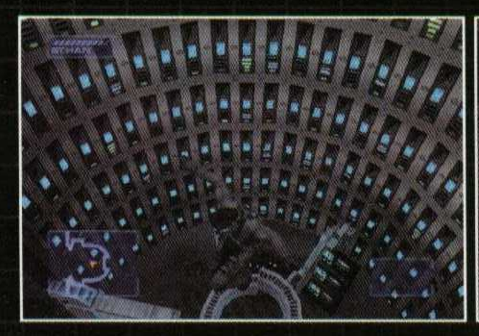
Usa la protección de las sombras para esconderte y atacar por sorpresa; recuerda, eres un agente secreto y debes ser rápido y silencioso.

Un detalle que no podía faltar es el camuflaje. En varias escenas tendrás que tomar la identidad de otros personajes y hacerte pasar por ellos para obtener la información que necesitas, pero, ¡ten cuidado porque eso no implica que tengas sus huellas digitales!

Las armas que aquí utilizas son de lo mejor, al inicio cuentas con unos *goggles* para visión nocturna, un aparato muy útil llamado RCV que se encarga de "hackear" puertas, alarmas y computadoras; una pistola EWG con la que podrás eliminar las cámaras de seguridad y tu Sonic Imager, con este último podrás ver detrás de algunas puertas y paredes, y así saber la posición del enemigo.



Puedes visitar el sitio en www.mi-game.com







Obviamente, hay muchas más armas de las que mencionamos aquí, pero depende de ti encontrarlas y darles el mejor uso posible.

Fallar no es una opción

Como ya mencionamos, los enemigos notarán tu presencia si dejas un cuerpo tirado a la vista de todos, pero también puedes hacerte notar por otros detalles más insignificantes. Si al caminar por error tocas o empujas algún barril metálico, los enemigos podrán escucharte e irán corriendo hasta tu posición. También debes tener cuidado con las trampas láser, las cámaras de vigilancia e incluso cuidarte de tu propia sombra.

Pero no todo está perdido, si llegas a ser descubierto debes ser rápido para evitar que te atrapen. En caso de que un guardia te vea, puedes atacarlo de inmediato antes de que active una alarma y, en caso de que logre hacerlo, tienes algunos segundos para desactivarla e impedir que más guardias lleguen hasta ti. Ten en mente que, a diferencia de juegos como Metal Gear, donde debes esperar a que las cosas se calmen, tú tienes que calmar la situación siguiendo los pasos ya mencionados, de lo contrario, todos tus esfuerzos habrán sido en vano.





Además de las misiones encubierto, tendrás que arriesgarlo todo en escenas en las que, literalmente, saldrás volando.

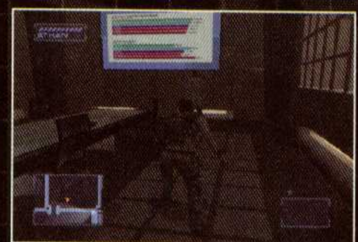
Escucha con atención

Para evitar ser sorprendido, debes poner mucha atención a los sonidos del ambiente que te rodea. Si tienes un buen sistema de sonido surround, te recomendamos que lo utilices con volumen alto, pues el audio juega una parte fundamental en este juego.

Por ejemplo, hay soldados que al caminar van silbando o platicando, si pones atención podrás escuchar su caminar a lo lejos, pero si tienes un sistema surround sabrás de qué dirección vienen.

Otro buen ejemplo es el uso de los binoculares, éstos cuentan con un micrófono que te permite escuchar las conversaciones de tu enemigo y así obtener información para completar tu misión.





Este mensaje se autodestruirá...

Mission: Impossible Operation Surma es un buen juego de espionaje y acción recomendable para todos aquellos que gusten de este género. Si prefieres usar más la táctica y pensar tus acciones en lugar de actuar impulsivamente, seguro lo encontrarás muy entretenido. Aunque este título no alcanza el nivel de acción de otros similares, tiene elementos diferentes que hacen que valga la pena jugarlo.

RANKING

1 — 10



CROW 8.5

Con estas versiones para GBA y GCN me doy cuenta que la tecnología avanza no sólo en la IMF, sino también en las consolas de videojuegos. El *gameplay* es sencillo, pero te costará algunos intentos dominarlo; en general, los gráficos son buenos, pero en mi humilde criterio son mejores los de Metal Gear Solid o Splinter Cell. Desde luego, no significa que minimice el gran trabajo que hizo Atari con Mission: Impossible.

PANTEÓN 6.5

Ya hemos visto tantos juegos acerca de espías que salvan al mundo y se quedan con la chica bonita que, lamentablemente, cuando aparece un título más, siempre nos quedamos esperando un extra. A pesar de que este juego cuenta con muchos elementos padres; no presenta nada nuevo y, por ende, llega a cansar y volverse repetitivo. Mi pregunta es: ¿dónde está Duke Togo cuando se le necesita?



ENRAK 8.5

El juego al inicio se me hizo medio complicado, pues tuve que usar todos los botones para utilizar todo el armamento y se vuelve un poco tedioso, pero conforme fui progresando, me entusiasmé y me dieron ganas de acabarlo. Sé que no se compara con otros juegos del género, pues no tiene la misma acción, pero la verdad es entretenido y cumplió con las expectativas que tenía de un juego de Mission: Impossible.



MASTER 8.0

Es imposible no comparar este juego con títulos como Metal Gear Solid o Splinter Cell, pero con todos los elementos que reúne, ha logrado ganarse una identidad. Los gráficos y la música son buenos; por cierto, esta última es muy apropiada para el tipo de juego. La manera de usar tu armamento e inteligencia hacen de este juego una gran experiencia; así que si te gustan los títulos de estrategia, no puedes dejar pasar M:I.

TOP 

LOS MÁS RECOMENDABLES



Metal Gear Solid: The Twin Snakes. La espera ha terminado, ahora tu misión será salvar al mundo de una guerra nuclear llevada por terroristas calificados y comandados por Liquid Snake. Este juego se ha considerado como la mejor historia creada por Hideo Kojima y, con la mejora en gráficos, no dudamos que sea todo un acontecimiento en la historia de los juegos de siguiente generación. Recomendado para los fans de acción y espionaje.



Final Fantasy Crystal Chronicles. Juega solo o con ayuda de tus amigos en esta aventura en el mítico mundo de Final Fantasy. En esta ocasión, se narra la historia acerca de un mundo cubierto por una niebla ponzoñosa, de la cual los habitantes de este mundo deben protegerse mediante el uso de cristales especiales. Final Fantasy Crystal Chronicles marca el regreso de Square a las consolas caseras de Nintendo.





Metroid: Zero Mission. Cuando pensabas que ya habías visto todo sobre la saga de Metroid, Samus Aran regresa a sus inicios, es decir, a la misión cero (antes de que ocurrieran los eventos en el NES). Los gráficos son totalmente al estilo del Game Boy Advance, pero los mapas y tipos de enemigos son característicos del primer juego de Metroid. Éste es un título altamente recomendable y del que encontrarás un artículo muy completo en esta revista.





Max Payne. Todo era normal, un día de trabajo cotidiano y una vida ordinaria, pero eso cambió para Max, cuando al regresar de su trabajo como policía encuentra a su familia asesinada por los altos mandos de la mafia y que también, posteriormente, lo inculparían del homicidio de su mejor amigo. Ahora, sin nada que perder y una venganza por cobrar, Max Payne se dirige a la más grande batalla de su vida y no se detendrá hasta cumplir su objetivo.





The Lord of the Rings Return of the King. La trilogía de El Señor de los Anillos llega a su fin de forma espectacular tanto en la película como en el videojuego. Para la realización de éste, se tomaron todos los elementos gráficos de la cinta y los animaron de tal forma que disfrutarás cada momento de la historia mientras peleas contra los orcos y otros tantos peligros para destruir la maldad del anillo y devolver la paz a toda la Tierra Media.



Sonic Heroes. Sonic se prepara para la aventura más grande de su historia en el Nintendo GameCube, con gráficos espectaculares y un gameplay totalmente nuevo, puesto que ahora podrás controlar a 3 personajes simultáneamente y así combinar sus habilidades como la velocidad, la fuerza y la capacidad de volar para vencer cada uno de los objetivos que encontrarás a tu paso.





The Sims Bustin' Out. Electronic Arts ya tiene años de experiencia en los simuladores de vida y prueba de ello es este juego. Ahora podrás interactuar más con tus Sims e incluso participar en una modalidad de 2 jugadores para darle más emoción. Asimismo, The Sims Bustin' Out cuenta con opción de conectividad para transmitir datos con el GBA y así llevar la fiesta a cualquier parte que vayas.





Final Fantasy Tactics Advance. Cumple tu fantasía y viaja al espectacular mundo de Final Fantasy. En esta tierra formarás un clan para que juntos puedan pelear contra todos los ladrones, maleantes y demás enemigos que traten de impedir tu regreso a casa. Este juego es del tipo "estrategia", es decir que las batallas se llevan a cabo por turnos, usando magias, invocaciones o ataques convencionales. Sin duda, éste es un gran juego de Square-Enix.





Harvest Moon A wonderful Life. Llegó el momento de valerte por ti mismo, cultivando tus alimentos y cuidando al ganado de tu propia granja. Natsume nos presenta una nueva versión portátil de Harvest Moon; ahora, tendrás más elementos para usar en la granja, así como todo un calendario lleno de actividades que te mantendrá entretenido en las 4 estaciones del año. Sin duda, éste es uno de los mejores simuladores para el GBA.





Mario & Luigi Superstar Saga. La tercera parte de esta saga llega al GBA. Ahora, los hermanos deben ir en busca del malvado villano que ha robado la hermosa voz de la princesa Peach, junto con la Beanstar. Esta aventura te llevará a explorar nuevos caminos fuera del Mushroom Kingdom, mientras evitas que Crackletta se salga con la suya. Mario & Luigi es un título recomendado para todas las edades.

Compañía: EA
Clasificación: Teen
Jugador: 1
Desarrollador: EA Games
Categoría: Acción/Espionaje

007 EVERYTHING OR NOTHING

El agente secreto más conocido por todos

Los juegos del agente 007 ya se han convertido en toda una tradición, desde aquel legendario Golden Eye para el N64 hasta llegar a este nuevo episodio del agente Bond.

El 007 nunca muere

A pesar de que James Bond ha sido capturado, torturado, golpeado y abofeteado incontables ocasiones en sus películas, nunca pierde la vida; al contrario, siempre se salva y captura a los maleantes. A diferencia de las películas, en este nuevo juego Bond no es tan invencible, pues depende de tu habilidad para sobrevivir.





Una raya más al tigre

Esta nueva secuela no está basada en ninguna cinta que hayas visto, aun así, la trama es muy buena y tan emocionante como cualquier otra. La historia comienza de la siguiente manera:

En el departamento de microtecnología de la Universidad de Oxford se ha suscitado un hecho grave, pues la directora del proyecto de nanorrobots, Katia Nadanova, ha desaparecido y, junto con ella, sus creaciones tecnológicas. La capacidad principal de dichos nanorrobots consiste en devorar metal en segundos.





Detrás de esta misteriosa desaparición, se encuentra el malvado Diavolo, un nuevo terrorista demente que quiere usar los nanorrobots para tomar el control de Rusia y, después, intentar dominar al continente americano y al resto del mundo.

Cine en casa

Everything or Nothing fue desarrollado para ofrecer una experiencia que llevara hasta tu casa toda la emoción del cine hollywoodense y, aunque como ya lo mencionamos, no está basada en la trama de alguna película, la participación de los actores tuvo otros propósitos.



Pierce Brosnan, quien actualmente representa al seductor agente 007, ha prestado su rostro y su voz para darle, una vez más, vida a este personaje. El reparto también incluye a Willem Dafoe (Green Goblin en *Spider-Man*) como el nuevo rival de Bond, Nikolai Diavolo; John Cleese interpretando a "Q", Judi Dench como "M", Richard Kiel personificando a Jaws, Heidi Klum es Katia Nadanova y, como la nueva chica Bond, la guapísima y escultural Shannon Elizabeth en el papel de Serena St. Germaine.

EA no reparó en gastos y consiguió actores de primer nivel para la producción de este juego.

Al servicio de su majestad

La mejor tecnología del laboratorio de "Q" está a la disposición de Bond, para que la use o destroce como mejor le parezca. Entre los accesorios para enfrentar a sus enemigos se incluyen armas compactas, como rayos láser ocultos, bombas, computadoras de bolsillo, equipo de comunicación indetectable y, por supuesto, las más recientes innovaciones: la cuerda para rappel y los lentes de contacto de "Q". Además, no podemos olvidar su transporte, elemento esencial en la vida de este agente con sus ya clásicas armas de alto poder. Como a James siempre le ha gustado viajar con clase, podrás tomar el control de diferentes autos, como el Aston Martin V12 Vanquish y otros.



Una nueva perspectiva



Everything or Nothing ya no es el típico juego de primera persona al que estabas acostumbrado. Ahora, la cámara cambia a tercera persona para que puedas ser más "discreto" cuando tengas que infiltrarte y ya no uses la fuerza como último recurso. Claro, esto no quiere decir que dejes de usar la cámara en primera persona, pero su función será la de ayudarte a tener mejor puntería y una perspectiva más cercana de los objetos.

Gráficamente, el juego es asombroso, disfrutarás diversos efectos especiales como los utilizados para los rayos X, la visión infrarroja y la nocturna; además, las explosiones, colisiones y disparos son más reales.

Fantasmas del pasado

Si recuerdas, en **Golden Eye** aparecían algunos villanos muy representativos de las películas de Bond, pero no influían en la trama. Esta vez, el villano conocido como Jaws está de regreso para hacer de las suyas.

Diversión multiplayer

Everything or Nothing también incluye un modo *multiplayer* hasta para cuatro jugadores simultáneos. Aquí podrás competir con tus amigos en varios modos de juego y demostrar quién es el mejor agente secreto de todos.

Escapa usando cualquier medio

Las persecuciones son parte esencial en las aventuras de Bond y en este título encontrarás muchas. El Aston Martin V12 Vanquish disponible es una muy buena elección para usar en las persecuciones, pero a veces no podrás disponer de dicho auto y tendrás que tomar el que esté a la mano. Otros vehículos que podrás controlar son carros de *rally*, motocicletas e incluso helicópteros.



Las persecuciones en helicóptero son de lo mejor. Pon atención, no sólo tienes que enfocarte en detener a los enemigos, sino también fijarte por dónde pasas.

Todo o nada

EA ha hecho un buen trabajo con este nuevo título de la saga de juegos de James Bond. Las mejoras que tuvo tanto el juego como la franquicia son dignas de elogiarse. Sin duda, vale la pena checar este título de espionaje que, a su propio estilo, ofrece un gran reto y una trama interesante que no te decepcionarán.

RANKING



Crow 8.0

Primero jugué la versión portátil de esta nueva aventura de Bond y me dejó impresionado y, ahora, checando la versión casera, me doy cuenta que Electronic Arts está haciendo un muy buen trabajo con esta franquicia, al integrar todo el *feeling* del espionaje y utilizar los accesorios típicos de este agente. La movilidad es prácticamente la misma y los efectos visuales han sido mejorados.



Panteón 8.0

Electronic Arts sigue trayéndonos juegos muy buenos para que los propietarios de un Nintendo GameCube podamos disfrutarlos. En esta ocasión, tenemos un juego más basado en las aventuras del popular James Bond y quiero comentar dos aspectos: primero, el juego es excelente, te lo recomiendo mucho. Segundo, ¡el lado malo es que aún es la cara de Pierce Brosnan!



Enrak 8.5

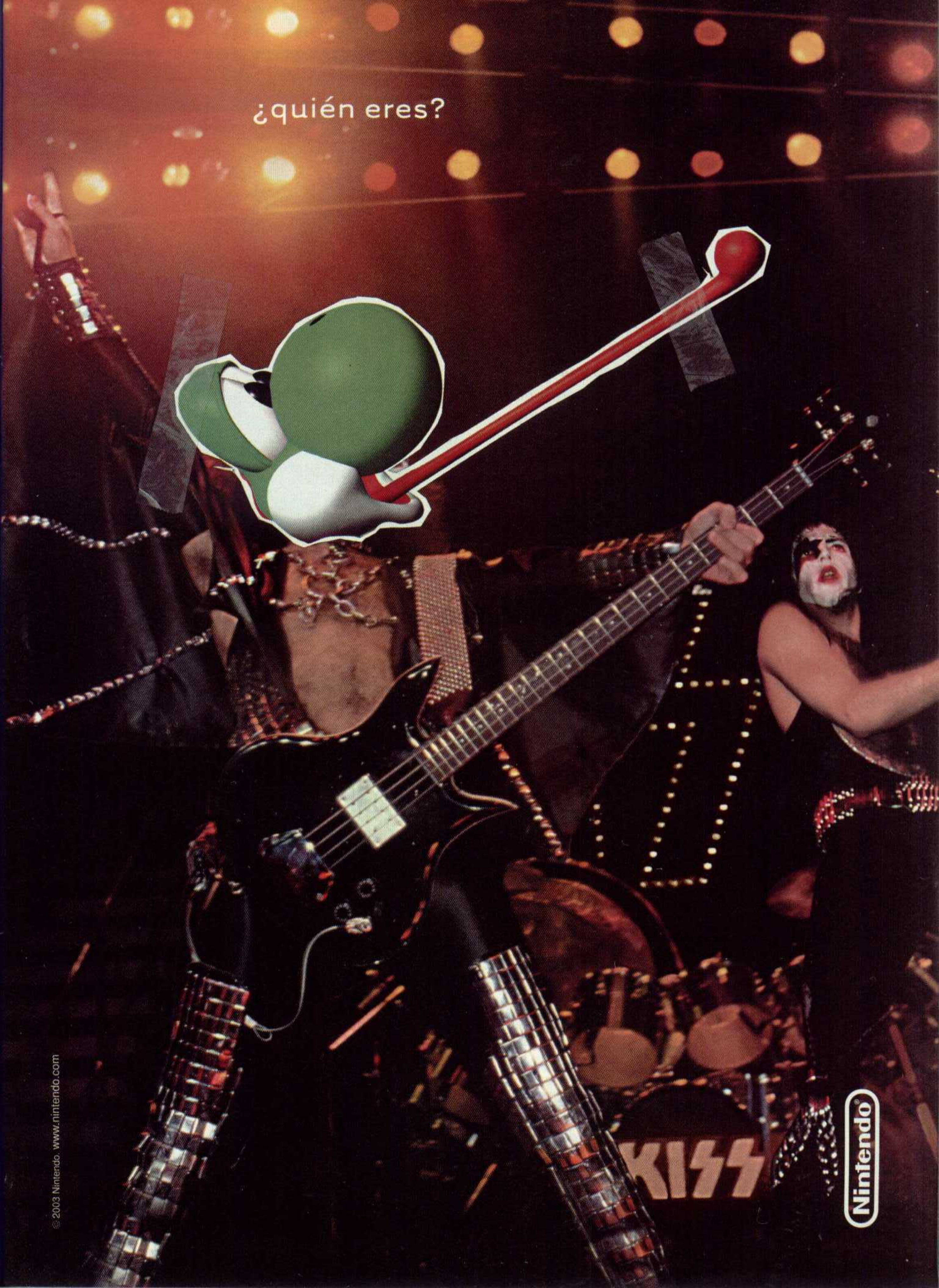
Este cambio era lo que los juegos de James Bond necesitaban para refrescarse y no quedar estacados. Me gustó mucho el cambio a la perspectiva en tercera persona, ya que permite ocultarte de tus enemigos. Lo mejor, según yo, son las voces, el talento que los actores aportaron fue algo esencial y, claro, no puedo negar que Shannon Elizabeth es una de las razones que más llamaro mi atención.



Master 8.5

Desde que jugué Golden Eye para N64, los juegos de James Bond me han gustado bastante, pues en verdad te hacen sentir que eres un agente secreto. Las misiones en este título son variadas y lo mejor de todo es que, ahora, la vista será en tercera persona, lo cual te ayuda bastante durante los disparos. Mi juego favorito de James Bond sigue siendo Golden Eye, pero EoN no quedó lejos.




¿quién eres?
KISS
Nintendo
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com

ファンタシースターオンライン

PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

PREPÁRATE PARA UN CAMBIO DE ESTRATEGIA

Esta saga sigue cosechando triunfos en las consolas de Nintendo y, justo en los primeros días de este mes, podrás tener en tus manos una nueva secuela en la que notarás cambios significativos que vienen a refrescar el concepto del juego y la forma de jugarlo. Acompáñanos en este artículo en el que trataremos todo lo relacionado con este gran título de Sega para el Nintendo GameCube.





REÚNE A TUS AMIGOS PARA ENFRENTAR LAS MISIONES

C.A.R.D. Revolution es el nuevo concepto que la gente de Sonic Team decidió emplear para la tercera versión de **Phantasy Star Online**, donde notamos cambios en el *gameplay* y en la táctica de juego (que quizá decepcione a algunos, pero que a muchos otros les parecerá novedoso e interesante). Aquí puedes jugar individualmente, con ayuda de tus amigos o extraños, para combatir todos los peligros que se interpongan a tu paso. El sistema de juego cambió notablemente, ya no se usa el modo de batalla y combos que caracterizaban a **Phantasy Star Online**, ahora todo es mediante tarjetas similares a los Decks o paquete de tarjetas de **Magic The Gathering**, **Yu-Gi-Oh!** e incluso **Pokémon Trading Card Game**, por mencionar algunos, bajo el esquema de personajes, criaturas, accesorios y otros elementos extraídos de las versiones anteriores.

El cambio pretende integrar a los miles de seguidores de los Trading Card Games con la comunidad de jugadores de Phantasy Star, a fin de lograr que este título llegue a más jugadores que con la modalidad anterior.

Compañía: SEGA | Clasificación: MATURE | Desarrollador: SONIC TEAM
Memoria: MINIDVD | Categoría: RPG/ESTRATEGIA | Jugadores: 4



Si estás familiarizado con los juegos de tarjetas, no tendrás ningún problema al combatir; pero si tu experiencia es limitada o nula, tendrás que jugar algunos duelos de entrenamiento para adaptarte.









Aprovecha al máximo tu Broadband Adapter

Si eres de los afortunados en tener un Broadband Adapter, podrás experimentar la modalidad *on line* que te ofrece este título, donde puedes jugar e interactuar con los jugadores de **Phantasy Star Online I & II** en el *lobby* del servidor de Sega. El accesorio Broadband Adapter también se usa para jugar vía LAN (Local Area Network) en juegos como **Mario Kart Double Dash!!**, **Kirby Air Ride** o **1080°: Avalanche**, sin dejar de mencionar que es el medio para disfrutar al 100% los juegos de **PSO**.

Elige entre el bien y el mal...

Antes de arrancar el juego, debes elegir qué personaje usarás a lo largo de tus aventuras y tendrás varias cualidades para escoger, como tipo de cabello, tono de piel, rostro, altura, peso, entre otras cosas. En cuanto hayas configurado tu personaje, debes elegir la alineación que seguirás para convertirte en un cazador, que son los buenos de la historia y usan tarjetas de *items* para atacar (sables, espadas y demás accesorios), o los Arks que, obviamente, son los malos y su poder radica en el control de las bestias de este mundo. Según la alineación que elijas, será el tipo de Deck y cartas que podrás usar en el juego.

Convierte tu Deck en el mejor de todos

Como en todos los juegos de tarjetas, al iniciar se te dará un Deck preconstruido con las cartas básicas para salir adelante en las batallas, pero lo óptimo es conseguir nuevas armas, accesorios y trajes para crear o modificar el Deck con las tarjetas que tú prefieras y, por supuesto, con las que mejores resultados obtengas. Toma en cuenta que las tarjetas elegidas serán de gran ayuda para ganar un encuentro, pero también necesitarás la estrategia adecuada dependiendo del oponente al que te enfrentes. Las tarjetas incrementan su poder a medida que ganan experiencia en combate. Además de las contiendas, otra forma de obtener poder es mediante el intercambio con otros jugadores o encontrándolas en el mapa.

Phantasy Star off line

Además de la modalidad *on line* del juego, también puedes jugarlo sin estar conectado a Internet, es decir, *off line*. En esta modalidad de juego hay 2 formas de participar: la primera es el modo de campaña para un solo jugador, que consiste en completar múltiples misiones en la superficie del planeta (similar a las versiones anteriores). La segunda es el modo *multiplayer*, estilo muerte súbita en la que juegas en conjunto con otros 3 jugadores humanos o controlados por el CPU. Más que cooperativo, este modo es competitivo, pues las batallas se llevan a cabo en la modalidad 2 contra 2. Cualquiera que sea tu opción preferida, puedes pelear como un miembro de los cazadores o formar parte de los Arks, según el Deck que selecciones.







Esta saga se ha caracterizado por darnos opciones de juego de forma local o global, al tener la opción de conectarse a través de Internet con miles de usuarios alrededor del mundo.

Ya que tengas listo tu personaje y decidas entrar al fantástico planeta Ragol, serás dirigido hacia algún rival disponible y, en seguida, te enfrentarás a él (similar al tablero de **Yu-Gi-Oh!** o damas chinas). El sistema de juego se basa en turnos, en cada uno debes tirar los dados para ver qué cantidad de puntos tendrás para tu ataque y defensa (equivalentes a las energías de **Pokémon** o al maná en **Magic the Gathering**) y determinan la cantidad de movimientos que puedes hacer en las fases de ataque y defensa. Piensa bien tu estrategia y equípate rápidamente para lograr mejores ataques en cada turno, toma en cuenta que puedes combinar algunas cartas (como si evolucionaras a un Pokémon en el juego de tarjetas). Pero no es fácil, ya que existen múltiples combinaciones por descubrir que pueden beneficiarte en gran medida si sabes usarlas.



¿CÓMO JUGAR?





A diferencia de otros juegos de cartas, en Phantasy Star Online III C.A.R.D. Revolution *sólo puedes cargar 30 tarjetas en tu Deck al combatir, así que usa las mejores de tu mazo para vencer cualquier reto.*

¡QUE EMPIECE EL DUELO!



Ahora debes elegir qué cartas usarás en el combate y te serán otorgadas 5 por cada turno. La siguiente fase es la de movimiento y será de gran importancia al planear tu estrategia. Recuerda que el movimiento se ve afectado por la cantidad de puntos que obtengas al tirar los dados. Por último, está la fase de ataque, es decir, "el tiempo de la acción". Aquí debes escoger uno de tus personajes para que ataque, usar alguna tarjeta para incrementar su poder, seleccionar el arma que utilizará y, por supuesto, el objetivo a atacar.

RANKING

ENRAK

Los juegos de PSO son de mis favoritos, de hecho, disfruto mucho jugar PSO I & II *on line*, pues esta característica los convierte en una experiencia única. Por otra parte, es alentador ver que Sega está haciendo un esfuerzo por apoyar la opción *on line* de GCN, sólo desearía que hubiera más títulos con esta capacidad. Definitivamente, PSO Episode III es un juego que no debe faltar en la colección de ningún videojugador.

9.5

CROW

La revolución de juegos *on line* es una de las grandes batallas que se está librando entre los videojuegos. Para el NGC, el mayor exponente en este tema es Phantasy Star Online. Aunque ahora cambia su estrategia de juego, aún se basa en los mismos fundamentos, pero si esperas la continuidad del episodio II en modo RPG, quizá te lleves una gran sorpresa, ya que la tendencia es hacia el tipo Trading Cards como Yu-Gi-Oh!

8.5

PANTEÓN

A decir verdad, esta serie ha tenido una gran trascendencia en los juegos del género RPG; sin embargo, no lo compararía con Final Fantasy o Chrono Trigger. Es un excelente RPG y lo que lo hace mucho más entretenido y recomendable es la opción de poder jugarlo en línea. Si eres fan de este género, no te lo puedes perder; esta tercera entrega es mucho mejor que las anteriores.

8.5

MASTER

Este es de los pocos RPG que le han podido dar pelea a Final Fantasy, porque contiene todos los elementos que debe tener un buen juego de este género, pero lo más importante siempre ha sido su sólida historia. En esta tercera parte, Sega ha decidido variar un poco el estilo de juego, ya que en esta ocasión contarás con tarjetas que poseen diversos ataques e *items* que debes usar con inteligencia para sobrevivir durante tu aventura.

9.0

SQUARE ENIX

¿quién eres?



Embárcate en una jornada de proporciones épicas para reunir las preciosas gotas de myrrh. Cuidado, encontrarás incontables retos en el camino de tu caravana. Enfréntalos solo, o por primera vez, pelea con amigos conectando hasta cuatro Game Boy® Advance. Final Fantasy: Crystal Chronicles. Solamente para el Nintendo GameCube.







Fantasy Violence









NINTENDO
GAMECUBE.

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES™

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

SQUARE ENIX PONE UN NUEVO MUNDO EN MOVIMIENTO, DONDE LA CONECTIVIDAD ES FANTASÍA HECHA REALIDAD.

Los fans de los grandes juegos de 2003 pueden estar tranquilos, **FFCC** aparecerá en la entrega de premios de Nintendo Power hasta el año entrante. Al mirar nuestra bola de cristal, vislumbramos el juego de Square Enix con muchos premios en las categorías de Mejor RPG, Mejores Gráficos, Mejor Música, Mejor Conectividad y Mejor Juego Multiplayer, realmente superando a todos sus contendientes. Por cierto, si no te concentras en tu estrategia, no sobrevivirás ni un minuto.





UN MIEDO POR AÑO

Square Enix cubrió su más reciente mundo de fantasía con Miasma, una neblina mortal que los habitantes mantienen alejada usando cristales mágicos. Como el héroe local, irás en una caravana en busca de los árboles de Myrrh para reunir su fruto (en forma de gota) y hacer que el cristal funcione un año más.

ATADURA CORTA DE UN LARGO VIAJE

Siempre cargarás con el cáliz del cristal. Si te alejas demasiado de éste, la niebla te hará daño hasta eliminarte. El cáliz también sirve como un envase para llevar tu Myrrh. Cuando toques los tres árboles, habrás pasado un año en el camino.







Fantasía
Violencia



Conéctate si puedes

Vamos a dejar algo muy claro: no necesitas conectar un GBA a tu GCN para disfrutar **FFCC** en el modo de un jugador, pero verás el juego de forma muy distinta si lo haces. Necestarás varios GBA para poder jugar en modo *multiplayer*.

SINGLE-PLAYER MODE

Si juegas como el héroe solitario de tu pueblo, el sistema de combinación de hechizos de **FFCC** cambia al sistema de hechizos de un solo jugador. También tendrás un Moogle por compañero que llevará el cáliz por ti. Si conectas tu GBA, obtendrás el sistema de radar en la pantalla.



MP MULTIPLAYER MODE

El sistema *multiplayer* cambia cada juego en un calabozo haciéndolo una fiesta para el jugador que utiliza su GBA a fin de controlar su personaje. Puedes ver radares personalizados y modificar tu invetario sin necesidad de ver la TV. Procura turnar el cáliz con otros para combinar hechizos.



EQUIPO DE CONEXIÓN

En el modo para un jugador usarás un control en el puerto 1 para manejar a tu personaje. También puede conectar tu GBA en el puerto 2 para tener acceso al radar. En multiplayer, dos o cuatro jugadores pueden ir en la caravana y cada uno debe conectar su GBA a su GCN. Podrás usar una o varias Memory Cards.

Elige una tribu



Cuando creas un personaje tendrás que escoger una de las cuatro tribus disponibles, cada una tiene sus propios estatus. Todas las tribus pueden usar hechizos y armas, cada una también tiene un tipo de arma único. Puedes elevar tu estatus como te convenga, aunque determinados *items* de las tribus mejorarán tus talentos en forma significativa.



CLAVAT

CORAZONES/HP	4/8	FUERZA	6
DEFENSA	7	MAGIA	13

Los Clavats comienzan con ventaja en la defensa y los hechizos, pero no son buenos con las armas. Ellos pueden usar espadas y otros artefactos.



LILTY

CORAZONES/HP	4/8	FUERZA	8
DEFENSA	8	MAGIA	10

Pequeños pero fieros, los Lilties tienen el mejor estatus para el combate, pero no son fuertes con los hechizos. Ellos usan lanzas y armas largas.



YUKE

CORAZONES/HP	4/8	FUERZA	5
DEFENSA	5	MAGIA	15

Los Yukes tienen el mejor estatus para la magia y suben de nivel rápidamente. Su fuerza y defensa tienden a ser malos. Ellos usan martillos.




SELKIE

CORAZONES/HP	4/8	FUERZA	7
DEFENSA	6	MAGIA	12

Los Selkies no tienen gran fuerza, pero pueden mejorar sus Focus Attacks con sus armas muy rápido. Ellos usan mazos y raquetas.

EL HOGAR ESTÁ CON LA MANADA

Tendrás que escoger una de las ocho familias para hacer intercambios y así tener ocupados a todos tus parientes. Cuando regreses a casa, podrás intercambiar *items* específicos con tu familia. Considera crear 8 personajes para obetener los mejores *items* posibles.



Al crear tu personaje, escogerás una de las ocho familias para intercambiar. La que escojas tendrá un gran impacto en tu inventario conforme progreses.



Tu familia te pedirá que envíes regalos en tus cartas. Si envías items de regreso a tu familia, obtendrás grandes y atractivas ganancias.



No encontrarás muchos pueblos o personas con los cuales intercambiar. Visita a tu familia (o a otras de la tribu) para poder intercambiar.

CAMBIOS

- ALCHEMIST
- BLACKSMITH
- FARMER
- FISHERMAN
- MERCHANT
- MILLER
- RANCHER
- TAILOR



Mientras el mundo cambia

Al dejar tu pueblo, viajarás por el mapa general en busca de áreas que tengan un árbol Myrrh. Después de derrotar al jefe de cada área, obtendrás una gota de Myrrh más algunos extras esenciales. Puedes regresar a un área en busca de tesoros y artefactos, pero tienes que esperar muchos años para que el árbol vuelva a dar fruto.



SECUENCIA

1. CREA UN EQUIPO
2. RECORRE EL MAPA
3. ENTRA A UN ÁREA
4. DERROTA AL JEFE
5. JUNTA MYRRH
6. OBTÉN TU BONUS

CREA UN EQUIPO

Para iniciar tu aventura, tú y otro jugador deben escoger uno de los ocho personajes que irán en la caravana. En un juego multiplayer podrás importar a tu personaje de tu Memory Card.

DERROTA AL JEFE

No puedes golpear un árbol de Myrrh hasta que hayas derrotado al jefe. cuando regreses a un área a recolectar Myrrh nuevamente, verás que los enemigos y el jefe son más difíciles.

RECORRE EL MAPA

Debes dirigir a tu caravana alrededor del mapa en busca de tres árboles verdes listos para la cosecha. Después de cumplir con tu meta, irás directo a casa para terminar un año.

JUNTA MYRRH

Una vez que tengas los tres árboles de Myrrh, recibirás una carta de tus amigos o familia que puede contener un item útil. siempre responde y envía regalos a los que te escribieron.

ENTRA A UN ÁREA

Cada área que tiene un árbol está llena de monstruos. Adéntrate y cuida tu estatus para llegar con el jefe del nivel y hacer que arroje los mejores artefactos posibles al ser derrotado.

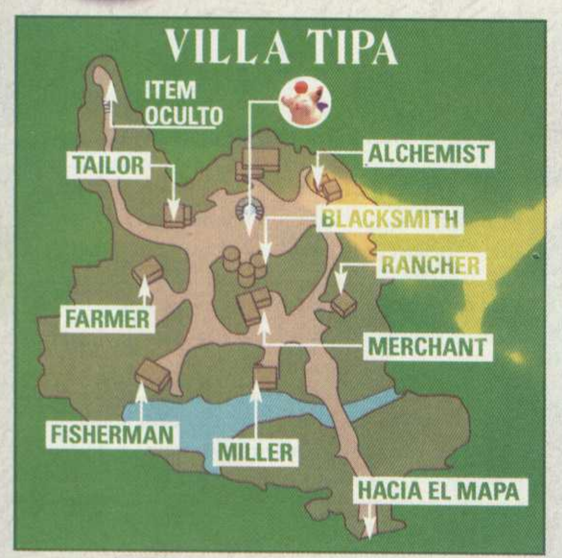
OBTÉN TUS BONUS

Antes de regresar al mapa, debes dejar atrás todos tus hechizos, tu Magicite y artefactos que has adquirido en toda el área, excepto por una cosa, tu bonus.



Península de Tipa

Tu pueblo natal, ubicado en la parte más remota de la península de Tipa, sólo tiene ocho casas y cada una realiza un tipo de intercambio diferente. Por cada personaje que crees en tu Memory Card, estarás llenando una de dichas casas con la familia de este personaje. Llena de gente este pueblo para que te sea de ayuda en el futuro.





NIDO DE MOOGLES

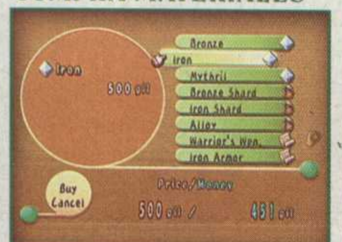
En la mayoría de los pueblos encontrarás nidos de Moogles. Cuando pases por un lugar donde aparezca el icono de examinar, puede que sea la entrada de un nido. En éstos hay estampas Moogle para abrir minijuegos.

PINTANDO A MOG POR DIVERSIÓN Y DINERO



Puedes pintar a tu Moogle en modo de un jugador cada vez que visites un nido. Mog usará hechizos dependiendo del color; por ejemplo, rojo es Fire; azul, Blizzard y verde, Thunder. También decide el tipo de radar en tu GBA: rojo te muestra los monstruos; el azul, los tesoros y el verde, todo el terreno.

COMPRA MATERIALES



Las tiendas de tu pueblo pueden proveer apoyo en los primeros años de tu aventura. Algunas tiendas venden raciones y otras materiales y pergaminos para diseñar que necesitarás para crearte algunos items.

PAGA UNA COMISIÓN



No puedes comprar armas, armaduras y accesorios directamente del herrero. Si tienes un pergamino para diseñar, un herrero te dirá qué materiales necesita. Llévaselos y paga para que te forje lo que tú quieras.

BUSCANDO MATERIALES EN TIERRAS SALVAJES



Cuando entres en áreas peligrosas y derrotes monstruos, algunas veces soltarán los metales que necesitas para crear armas y armaduras básicas. Muchas armas mágicas requieren materiales poco usuales de los mismos monstruos, como elementos de Antenna o cuernos de Chimeras.



El sistema de batalla

Square Enix ha creado uno de los sistemas de batalla más innovadores que se han visto en un juego de Final Fantasy, uno en el modo de un jugador usando el control del GCN y otro en el modo *multiplayer* utilizando de dos a cuatro GBA, que funcionan como control y radar.



LISTA DE COMANDOS

El sistema de batalla te permite programar el orden de tus hechizos y movimientos en la lista de comandos. En el modo de un jugador, puedes detener el juego y ver esta lista en tu televisor. En el modo *multiplayer*, puedes ver dicha lista en la pantalla de tu GBA. Recuerda, mientras haces esto el juego no se detiene.



CAMBIANDO ARMAS

Durante las batallas, puedes usar L o R (en tu control de GCN o con tu GBA) para cambiar los comandos al instante. Para usar tu arma primaria utiliza el comando Attack, presiona A para atacar rápidamente o enfocar un ataque de más potencia.

ATAQUES BÁSICOS



Si presionas A, atacarás con tu arma primaria. Presiónalo tres veces (con pequeñas pausas en cada ocasión) para crear un combo. Para usar un arma secundaria, asigna ésta a una ranura de tu lista de comandos.

ATAQUES ENFOCADOS

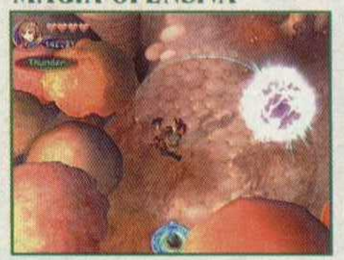


Si presionas y mantienes A, te quedarás estático en tu lugar, pero podrás mover un cursor. Puedes colocarlo en la posición que quieras dentro de un pequeño radio de distancia; después, suelta el botón para atacar.

HECHIZOS BÁSICOS

Para mejorar tu lista de comandos, asigna uno de los seis hechizos básicos contenido en las piedras Magicite. Después, revisa tu lista de comandos durante la batalla. Presiona A para cargar la magia y suéltalo para usar el hechizo.

MAGIA OFENSIVA



Los hechizos usan un sistema de precisión y carga similar al de los ataques enfocados. Con los hechizos ofensivos puedes liberar toda tu furia en el blanco seleccionado, siempre y cuando todos coincidan en su timing.

MAGIA CURATIVA



Puedes usar magias de curación para recuperar tu energía y de limpieza para eliminar los estatus malos. También puedes revivir a tus compañeros caídos con las magias para revivir, pero no las puedes usar en ti.

HECHIZOS Y COMPONENTES

Los fans de Final Fantasy usarán hechizos muy familiares, como Firaga y Holy. Para conjurarlos, se requiere de un método distinto. Tienes que combinar las piedras de Magicite para crear nuevos hechizos. Para usar un hechizo básico, tienes que asignar una piedra Magicite a una ranura de tu lista de comandos. Si quieres mejorar el poder del hechizo, coloca una piedra del mismo tipo en otra ranura junto a la anterior. Para crear nuevos hechizos como Haste, deberás jugar con varias combinaciones de piedras y su orden en la lista de comandos para conseguir estos hechizos, mientras más piedras combines, más poderosos serán tus ataques.



Cuando colocas dos piedras compatibles en el orden correcto, puedes acceder a la opción de Fusion. Si puedes, combínalo con un tercero.






BLIZZARD | THUNDER | LIFE | CLEAR | CURE | FIRE

HECHIZOS MULTIPLAYER

En el modo *multiplayer*, no puedes fusionar hechizos en la lista de comados; en vez de eso, debes usar un hechizo básico en el misma lugar que los demás. Con esto logras afectar grandes áreas y los elementos básicos llegan a alcanzar niveles de poder muy altos como el hechizo Thundaga +2.



Para fusionar cierto hechizo, los jugadores deben usar compnentes básicos en el mismo lugar y en orden específico.



River Belle Path

Los Goblins han infestado el camino cercano a tu casa y ésta es tu primera parada para conseguir Myrrh. Pronto necesitarás cruzar la letal corriente de Miasma, que divide a la península de Tipa del resto del mundo. Tu cáliz te protejerá si está ajustado al elemento correcto. Busca en River Belle un objeto que te ayude.



ESTATUS DE LOS MONSTRUOS

Según el número de jugadores y el ciclo de Myrrh, el HP de los enemigos se incrementa en múltiplos.

	1P	2P	3P	4P
CICLO 1	–	x1.25	x1.50	x1.75
CICLO 2	x1.50	x1.875	x2.25	x2.625
CICLO 3	x2.50	x3.125	x3.75	x4.375

BONUS PARA INCREMENTAR TU ESTATUS



Cada jefe dejará caer 4 artefactos para mejorar tu estatus. Esto sólo es posible si logras completar el nivel con las condiciones del color del radar que aparecen en la pantalla de tu Game Boy Advance.

COMPARTE GANANCIAS

Al terminar puedes irte con sólo un artefacto. En el modo de un jugador puedes escoger el artefacto que quieras y, en el de multiplayer, el héroe con más puntos bonus es el que se lleva la mejor parte. Más puntos equivalen al mejor premio.



MONSTRUOS

Dependiendo del ciclo de Myrrh en que estés, serán tus enemigos.

Monstruo	HP	Ciclo	Resistente a	Vulnerable a
DARK HEDGEHOG	HP: 15	CICLO: 3	–	SANTO
GOBLIN	HP: 12	CICLOS: TODOS	–	FUEGO, ELECTRICIDAD
GOBLIN (MAZO)	HP: 18	CICLO: 3	–	FUEGO, ELECTRICIDAD
GOBLIN (LANZA)	HP: 15	CICLOS: 2 Y 3	–	FUEGO, ELECTRICIDAD
GOBLIN CHIEFTAIN	HP: 24	CICLOS: TODOS	–	FUEGO
GOBLIN MAGE	HP: 12	CICLOS: 2 Y 3	–	FUEGO, ELECTRICIDAD
GRIFFIN	HP: 32	CICLOS: 2 Y 3	–	FUEGO
HEDGEHOG PIE	HP: 12	CICLOS: 1 Y 2	–	FUEGO, HIELO, ELECTRICIDAD
MU	HP: 10	CICLOS: TODOS	–	FUEGO, HIELO
STONE HEDGEHOG	HP: 8	CICLOS: 2 Y 3	FUEGO, HIELO, ELECTRICIDAD	GRAVEDAD

1 EL PUENTE COLGANTE



Puedes bajar una mitad del puente pisando los dos pads. En uno coloca el cáliz y en el otro párate tú. Cuando llegues al otro lado del puente, usa el mismo truco para bajar la otra mitad y así regresar a la entrada rápido.

2 EL PEDESTAL



Las áreas de **FFCC** generalmente están bloqueadas con puertas que debes abrir usando una llave tipo piedra en los pedestales. Elimina a los enemigos cercanos hasta que suelten la llave y colócala en el pedestal.

3 EL NIDO MOOGLE



Muchas áreas tienen un nido Moogle y siempre están bien escondidas en zonas plagadas de monstruos. Acércate a la colina noreste hasta que aparezca el icono de examinar en la pantalla para poder entrar.



4 EL PUENTE CAÍDO



No pierdas la esperanza cuando llegues al puente caído. Puedes pasar por encima de la estructura para bajar y atravesar para llegar a la orilla del río contraria.

5 HOT SPOT DE AGUA



Antes de continuar, cambia el elemento de tu cáliz a agua. Coloca tu cáliz en el punto azul para hacer el cambio, de lo contrario no podrás pasar por la corriente de Miasma.

MP ESPECIALIZACIÓN DEL RADAR

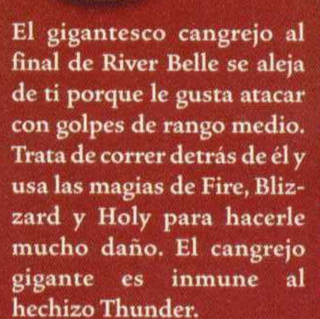


Cada jugador tendrá una visión del radar al azar, cada una muestra información única, como la localización de tesoros o monstruos.



Todos los jugadores deben tener cuidado con lo que vean en su radar para proteger al equipo y obtener recompensas.

Cangrejo gigante



El gigantesco cangrejo al final de River Belle se aleja de ti porque le gusta atacar con golpes de rango medio. Trata de correr detrás de él y usa las magias de Fire, Blizzard y Holy para hacerle mucho daño. El cangrejo gigante es inmune al hechizo Thunder.

SOBREVIVIENTE



Si luchas solo contra el cangrejo, necesitarás fusionar varios de tus hechizos para crear unos más poderosos y derrotar al crustáceo. Lo más probable es que puedas crear Blizzaga en el camino.

MP TODOS UNIDOS NP



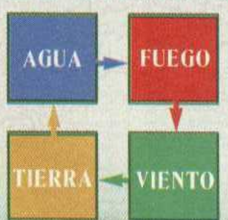
Tendrás una gran ventaja si derrotas al jefe con ayuda de otros. Divídanse para crear una distracción. Un personaje puede llamar su atención mientras los otros 3 combinan sus hechizos para eliminarlo.



CICLOS 2 Y 3

Cuando regreses a River Belle para recoger Myrrh en el segundo ciclo, el cangrejo no cambiará mucho sus ataques, pero durante el tercer ciclo, el crustáceo usará Thundaga en todo el terreno.

EL CAMINO HACIA ADELANTE



Al derrotar al cangrejo, obtendrás la gota de Myrrh más el artefacto de tu elección. Si cambiaste el elemento del cáliz, ya puedes cruzar por la corriente de Miasma y dirigirte hacia la región de Iron Mine Downs. **Nota:** la corriente cambia anualmente, así que consulta la tabla de corrientes en el futuro.





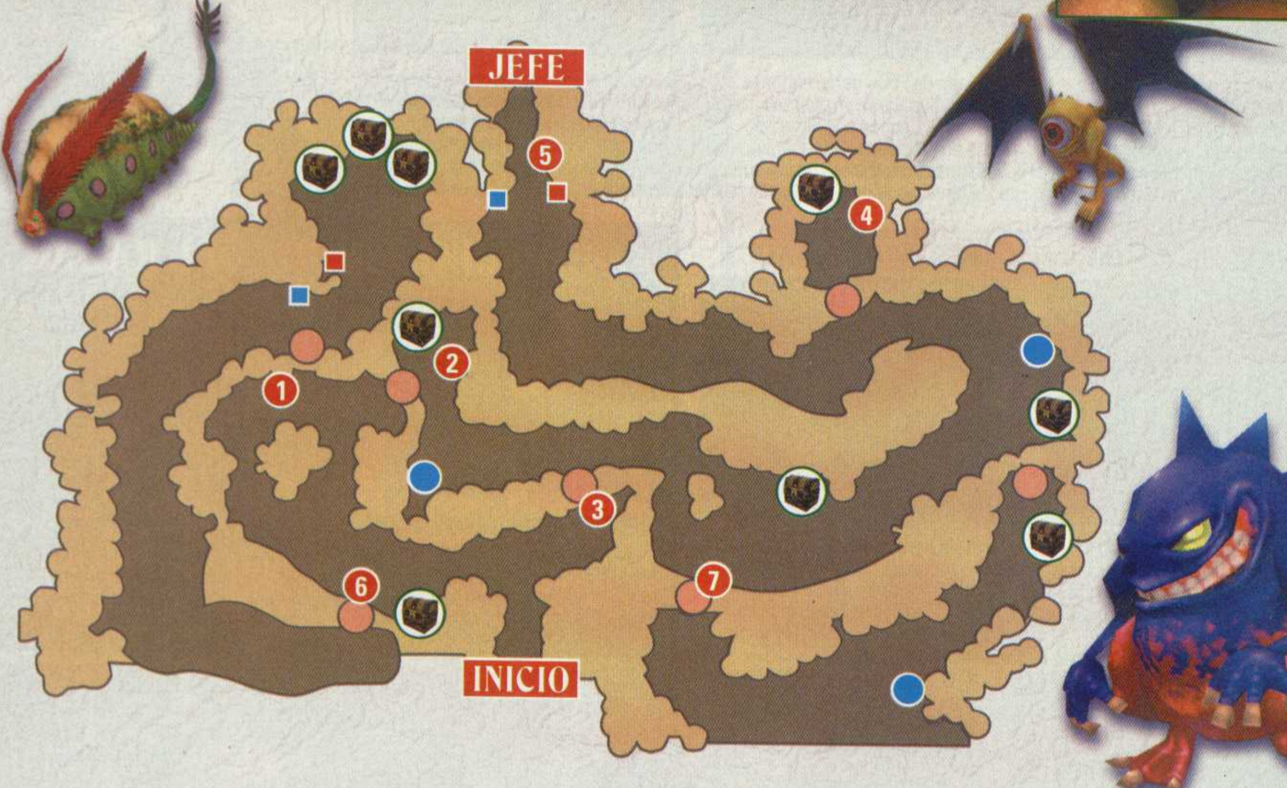




Mushroom Forest



El Mushroom Forest es una pesadilla que cambia con el tiempo. Cuando entres al bosque en el segundo o tercer ciclo en busca de Myrrh, los caminos se ven bloqueados mientras que otros hongos proveen nuevas rutas para avanzar. La primera vez que entres tendrás el camino libre para llegar hasta el jefe Malboro.



MONSTRUOS

Monstruo	HP	Ciclos	Resistente a	Vulnerable a
 AHRIMAN	HP: 10	CICLOS: TODOS	–	GRAVEDAD, FUEGO
 CARRION WORM	HP: 24	CICLO: 3	ELECTRICIDAD	FUEGO
DARK HEDGEHOG	HP: 15	CICLO: 3	–	SANTO
GREMLIN	HP: 12	CICLOS: TODOS	–	HIELO
HEDGEHOG PIE	HP: 12	CICLOS: TODOS	–	HIELO, ELECTRICIDAD
HELL PLANT	HP: 18	CICLOS: TODOS	–	FUEGO

MAPA

 COFRE DEL TESORO

 PASAJE DE HONGOS

 HOT SPOT (AGUA)

URNA DE AGUA

URNA DE ACEITE

Monstruo	HP	Ciclos	Resistente a	Vulnerable a
 ICE AHRIMAN	HP: 20	CICLOS: 2 Y 3	HIELO	GRAVEDAD, FUEGO
OCHU	HP: 40	CICLOS: 2 Y 3	–	FUEGO
 STONE HEDGEHOG	HP: 8	CICLO: 3	FUEGO, HIELO, ELECTRICIDAD	GRAVEDAD
 STONE PLANT	HP: 8	CICLOS: 2 Y 3	FUEGO, FRÍO, ELECTRICIDAD	GRAVEDAD
 TINY WORM	HP: 12	CICLOS: TODOS	ELECTRICIDAD	FUEGO

1 PLANTAS DIABÓLICAS



Las Hell Plants no se mueven, pero arrojan sus semillas que son una molestia, sobre todo, cuando estás en un fuego cruzado. Las plantas son débiles contra el fuego.

2 HONGOS RESORTE



Encontrarás hongos resorte en el bosque. La mayoría proveen un viaje sólo de ida, así que, si quieres un aventón, párate sobre el hongo y prepárate para salir volando.

3 CAÍDA LIBRE



Un Ahriman recibirá poco daño de tus ataques a menos que uses un hechizo de gravedad sobre él. Fusiona dos piedras mágicas para crear un hechizo espectacular.

4 NIDO OCULTO



En el Mushroom Forest encontrarás el nido Moogle escondido debajo de un gigantesco hongo, junto a un cofre al noroeste del mapa. Usa el hongo resorte para alcanzar el área.

5 PIEDRA DEL CAMINO



Las Stone Plants son como las Hell Plants, excepto que las primeras son débiles a la gravedad. Después de usar este hechizo, puedes atacar a la planta con cualquier táctica.

6 SEGUNDO CICLO



Cuando entres al bosque por segunda vez buscando Myrrh, te encontrarás con que algunos hongos han bloqueado tu camino, pero un nuevo sendero se ha abierto para que pases.

7 TERCER CICLO



En tu tercera visita en la búsqueda de Myrrh, podrás pasar sobre hongos que antes no podías. Este camino te llevará a un área llena de monstruos y cofres con muy buenos tesoros.



MP ATACA A TUS ENEMIGOS EN CONJUNTO







Ten cuidado, tú y tus amigos no deben separarse en el Mushroom Forest, pues las áreas con muchos hongos dividirán a tu equipo y serán eliminados uno por uno. Por fortuna, no puedes activar ningún hongo resorte si todos los miembros de tu equipo no están listos. Deben reunirse sobre el hongo con el cáliz en mano para poder usar este recurso.

Malboro



De las mandibulas del Malboro sale veneno y cuando inhala, te arrastra hacia él. Cuando no usa sus ataques de mal aliento, utiliza sus tentáculos y lanza hechizos como Slowga. Quema a esta criatura con hechizos de fuego para hacerle más daño y eliminarlo rápido.

SIGUE CORRIENDO



En el modo de un jugador, el Malboro reconocerá a su enemigo y constantemente lanza ataques directos. Cuando cargue un poder, corre hacia el lado contrario para esquivarlo y poder contraatacar.

MP FUSIÓN DE ARMAS



Si nadie en tu equipo tiene algún hechizo de fuego para ayudarte a crear Fira o Firaga, une tu hechizo de fuego con el Focus attack de otro personaje para obtener Flamestrike y causar mucho daño.

CICLOS 2 Y 3

Ciclos más tarde, el Malboro se vuelve más inteligente y agrega Blizzaga a sus hechizos. Si notas que se tarda más en cargar su hechizo, corre muy lejos pues el área de daño de éste es extensa.

Hacia el final del primer año

Van dos, falta una. Después de haber recolectado la gota de Myrrh de River Belle y en Mushroom Forest, necesitas una gota más de un árbol fresco para poder llenar tu cáliz. Antes de entrar a Mine of Cathuriges, tal vez quieras tomar algunas desviaciones para hacer un balance financiero y equiparte para terminar bien el año.

ARTEFACTOS Y DINERO



No puedes volver a recolectar Myrrh de un árbol hasta muchos años después, cuando se haya regenerado, pero puedes volver a entrar a esa área las veces que tu lo desees.

TERCERA GOTA DE MYRRH



En Mine of Cathuriges, enfrentarás un laberinto subterráneo donde Orcs y Ogres protegen al rey Orc de ser derrotado. Después de vencer al rey y su enorme martillo, llegarás hasta el árbol para llenar tu cáliz.

CELEBRACIÓN ANUAL



Cuando regreses a casa con tu cáliz lleno de Myrrh para la ceremonia que activa el poder del cristal, verás pasar las memorias que adquiriste durante tu primer año. Pon atención a los detalles de este recuento.

El mundo en grande

Final Fantasy: Crystal Chronicles recibe su nombre por el diario que usas para guardar tus memorias; la obtención del fruto de Myrrh sólo es una parte de la gran trama. Recorre este mundo bellamente creado a tu propio ritmo para lograr una mejor perspectiva.

CUENTOS DEL CAMINO



Al viajar por el mundo, te encontrarás con otros personajes, como el caballero negro. Sus historias se cuentan a través de los años y las llegarás a conocer mejor mientras más caminos recorras.

CON LOS AÑOS...



En tus primeros años de aventura, las personas que conozcas en el camino parecen una distracción. Al cabo de varios años, las historias más intrincadas tomarán forma hasta revelar una trama mucho más compleja.

ENCUENTROS INESPERADOS



Conocerás infinidad de personajes en todos los pueblos y verás cómo sus vidas cambian con los años. Puedes obtener información de enfermedades muy serias si escuchas con cuidado y lees entre líneas

Caravana de las largas décadas

Cuando comience tu segundo año, con el cáliz vacío y varios artefactos que te ayudan a mejorar tu estatus, sentirás que debes recorrer un largo camino, ¿pero hacia dónde? Si tu carava falla en reunir Myrrh en cualquier año, tu pueblo será destruido irremediablemente. No debes fallar en tu misión, ya que todos cuentan contigo para salvar sus hogares.





LA PRIMERA DAMA DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ DE REGRESO.

EVERYTONE E CONTENT RATED BY ESRB

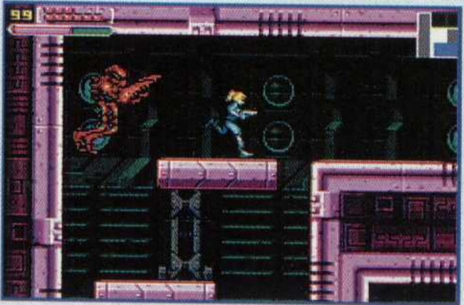
Fantasía Violencia

METROID® ZERO MISSION

Nace una leyenda

Con la franquicia de Metroid en su máximo esplendor y una larga espera por parte de los fans, es tiempo de revivir las aventuras que iniciaron la carrera de Samus Aran. En **Metroid: Zero Mission** para el Game Boy Advance, regresarás al planeta Zebes para observar el primer encuentro de nuestra heroína con los Metroid y el comienzo de su épica batalla contra Mother Brain.





La historia está basada en la misma aventura que el original Metroid de NES, pero no confundas a **Zero Mission** con una recreación del clásico de 8 bits, ya que aquí se narran los orígenes de Samus Aran en el planeta Zebes. Los gráficos y la música tienen grandes mejoras y también se agregaron nuevas escenas. Además de las mejoras, podrás observar y participar en una aventura mucho más extensa que la anterior, con nuevos monstruos, accesorios y algunas sorpresas muy atractivas.

El comienzo de la misión

En cuanto toques la superficie del planeta Zebes, Samus descenderá hacia las cavernas de Brinstar, donde nuestra aventura comienza. La guía de este mes también explorará Norfair y Crateria, antes de dirigirse a la tierra de Kraid para una pelea contra el malvado lagarto. En esta guía te mostraremos el camino óptimo para encontrar y obtener todos los accesorios del juego.

BRINSTAR

Algunas partes del mapa no serán mostradas hasta que llegues a ellas.

Podrás descargar el mapa completo de la región (excepto las áreas secretas) en este punto.

INICIO

NORFAIR Pág. 87

KRAID'S LAIR Pág. 89

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 30

Iconos del mapa

- S salva tu juego
- M cuarto de mapa
- estatua Chozo

MEJORAS

- morph ball
- long beam
- missile tank
- charge beam
- energy tank
- bomb
- item desconocido 1
- power grip
- ice beam
- item desconocido 2
- speed booster

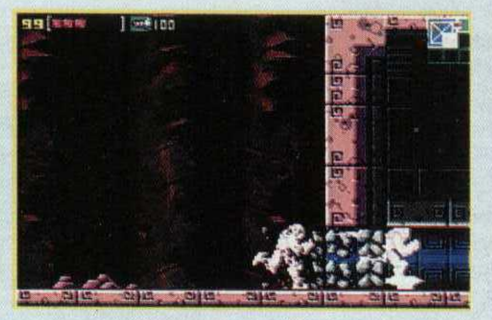
1 MORPH BALL



Ve hacia la izquierda del punto de inicio y salta sobre la formación de rocas para llegar al Morph Ball que está junto al pedestal. Esta primera mejora te permite transformarte en una esfera para entrar en lugares pequeños, al presionar dos veces hacia abajo el Control Pad.

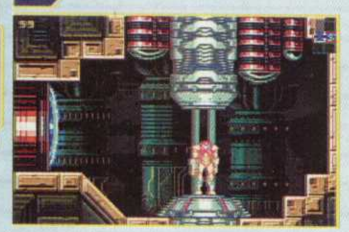
PROSIGUE CON TU MISIÓN





Necesitarás mejoras, como el Morph Ball, para proseguir a través del juego. A pesar de que tienes plena libertad para explorar, no podrás pasar algunos obstáculos hasta que hayas conseguido determinada arma o una mejora. La localización de la siguiente mejora estará mostrada en el mapa cuando actives la estatua Chozo.

2 ESTATUA CHOZO Y CUARTOS PARA SALVAR



Usa el Morph Ball para pasar a través del túnel hacia el este, después salta hacia las manos de la estatua Chozo y transfórmate en esfera. La estatua recargará tu energía y abrirá el camino que está detrás. Todavía no podrás tomar el de ese cuarto, así que sigue al este hacia el primer cuarto para salvar y guarda tu progreso.

3 LONG BEAM





Sal del cuarto donde salvaste y sube de plataforma en plataforma. Entra en la primera escotilla a tu izquierda y destruye las rocas que bloquean el camino y gira para pasar por ese lugar. Encontrarás otra estatua Chozo en el siguiente cuarto. Destruye los objetos de sus manos para encontrar el Long Beam.

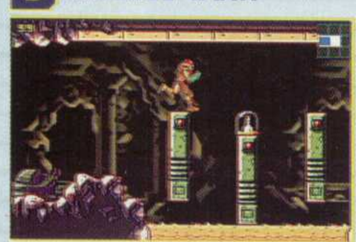
4 SALIDA ALTERNA





En el cuarto anterior al Long Beam, no podrás regresar por donde veniste, así que toma el túnel superior y navega a través de las áreas verdes en el mapa. Visita la estatua en el punto 4, después gira al este y derrota a la criatura tipo araña para abrir la escotilla blanca.

5 MISSILE TANK



Cuando salgas a la parte alta del pozo vertical, baja a la mitad y destruye las rocas de tu derecha. Gira a través del túnel y procede al siguiente pozo vertical, después desciende hasta la parte baja y continúa al este. Ahora encontrarás tu primer Missile Tank en un pedestal sobre un río de lava.

6 CHARGE BEAM



Un gusano gigante te atacará cuando regreses de recoger el Missile Tank. Dispárale en el ojo con un misil (apunta, después mantén presionado el botón R y oprime B, para disparar el misil), después muévete para evadir sus ataques. Para derrotar a la criatura y obtener el Charge Beam, debes dispararle tres veces antes que se retire.

7 ESCOTILLAS ROJAS

Además de eliminar fácilmente a enemigos poderosos, los misiles pueden abrir escotillas rojas como la que está en el punto 7. Cuando vayas hacia allá, detente en el cuarto para salvar tu progreso.

8 RECOGE EL MISSILE TANK





Mantén tu dirección al este a través de las próximas 2 escotillas, después salta hacia la primera plataforma en el siguiente cuarto. Verás un panal a tu derecha y un pequeño borde a la izquierda. Salta hacia el borde, después regresa hacia la pared y destruye el panal. Ahí está un Missile Tank.

9 EXTERMINADOR



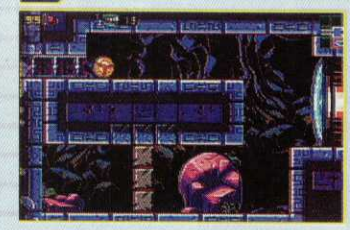


Para alcanzar la escotilla en el otro lado del cuarto, tendrás que destruir dos panales más que están obstruyendo tu camino. Dispárales desde un punto lejano para evadir a los insectos.

10 SUPLEMENTOS EXTRA

Una barrera vulnerable está en medio de ti y del Energy Tank en el punto 10. Si eliminas los bloques de la base de esa barrera, descubrirás otro Missile Tank.

11 MORPH BALL BOMB





Cuando llegues al pozo vertical en la orilla este de la región, ve a través de la primera escotilla sobre la entrada. Continúa por la escotilla superior en el próximo cuarto, después sigue el túnel y abre la escotilla roja para tomar la mejora Bomb de la estatua Chozo.

12 BOMBAS PARA MISILES





Mientras estés en forma de Morph Ball puedes usar tu nueva adquisición (bombas) para destruir barreras o impulsarte a ti mismo para alcanzar mayor altitud. También úsalas en las barreras bajo la estatua Chozo, después gira a la izquierda para entrar a un cuarto secreto y tomar otro Missile Tank.

13 ATAQUE DEL ENJAMBRE




Cuando regreses al cuarto que está al este de la estatua Chozo, encontrarás que la escotilla se ha vuelto blanca. Para abrirla, debes usar tus bombas y destruir las rocas de la izquierda, después quédate en forma de esfera y continúa usando bombas para destruir a los insectos.

14 CONSULTA EL CHOZO



Regresa por el corredor central de Brinstar hasta que llegues a unas rocas que sobresalen del piso. Detona una bomba para crear un hueco y entra por ahí. En cuanto estés dentro del cuarto, prepárate para un encuentro con enemigos voladores, elimínalos y dirígete hacia la estatua Chozo para conseguir la siguiente mejora.



NORFAIR

CRATERIA
BRINSTAR Pág. 85
17
16
28
27
29

15 MISILES DIFÍCILES DE TOMAR



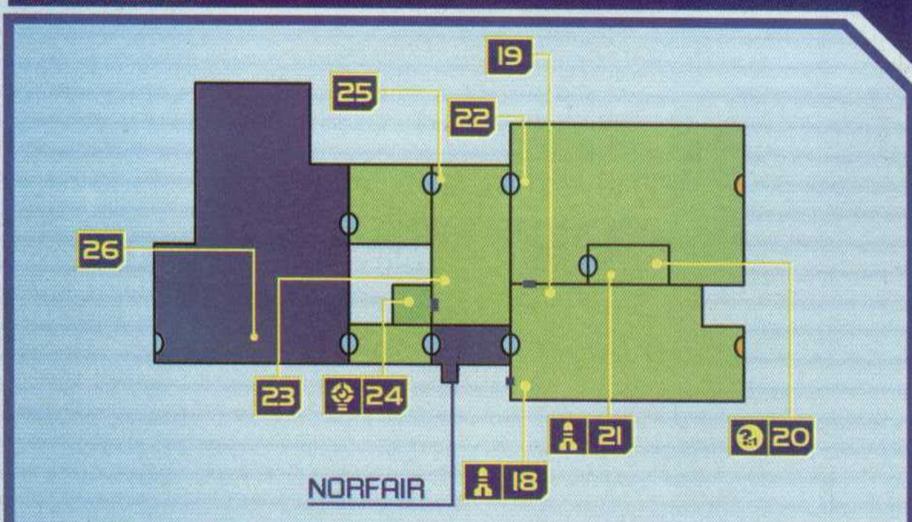

Regresa al corredor principal de Brinstar y usa bombas en el piso sobre el punto 15 (foto de la izquierda) para tomar el Missile Tank. Pero tendrás que hacerlo en modo de esfera, utilizando una bomba para eliminar el bloque; después, salta rápidamente hacia atrás y cae de nuevo para entrar por el hueco.

16 ¿QUIERES MISILES? ¡NO ESPERES!




Toma el elevador hacia Norfair (tendrás que usar tus bombas para derribar una pared del camino) y entra al corredor de la izquierda. Será fácil tomar el Missile Tank una vez que hayas conseguido el Power Grip, pero puedes lograrlo también usando una rápida secuencia de explosiones.

CRATERIA

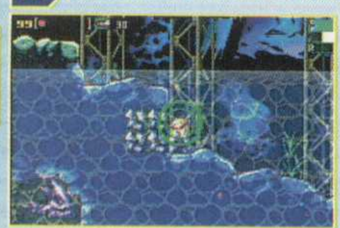


17 VISITA CORTA



Continúa a través del corredor hasta que llegues a lo que parece un camino cerrado. Agáchate y dispara a la pared para descubrir un túnel secreto, después gira rápidamente y ve hacia el elevador rumbo a Crateria.

18 MISILES BAJO EL AGUA




En Crateria, gira a la derecha del elevador, derriba la pared que bloquea tu camino y entra en la escotilla. Sigue tu camino por el agua y dispara a los bloques de tu izquierda, después cruza por la pared con un disparo y un par de bombas. Ahí encontrarás un Missile Tank en el muro pasando el pescado.

19 LIMPIA EL CAMINO




Usa las plataformas que están sobre el lago para llegar a la orilla de la izquierda del cuarto. Tendrás que derribar un par de barreras en tu camino, la primera con una bomba y la segunda con tus disparos. Pasa a través del pasaje de la parte alta y después salta hacia el cuarto de arriba.

20 ITEM DESCONOCIDO #1




Mientras estás girando por el túnel en la superficie del planeta, puedes abrir una ruta alterna a un túnel adyacente, si pones bombas entre las grietas de la pared. Ve a través de la escotilla que está al final del segundo túnel y continúa al este para tomar un "item desconocido" en la estatua Chozo.

21 PRUEBA TUS ARMAS

El item desconocido te da la habilidad de eliminar algunos bloques marcados como el que está arriba del Missile Tank en el punto 21. Después de que agarres el tanque, destruye las dos secciones de la pared a tu izquierda.

22 LA SUPERFICIE DEL PLANETA

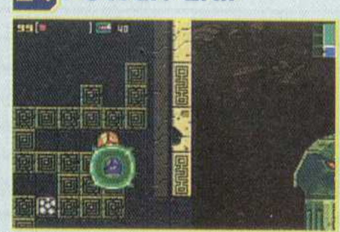



Regresa al túnel del que veniste. Con tu recién adquirida habilidad, puedes destruir el bloque marcado que está en la cima del túnel para crear un camino hacia la superficie del planeta. Salta hacia dicho camino, después usa la plataforma para alcanzar la escotilla en la gran boca de la estatua.

23 CORRE POR LAS RUINAS

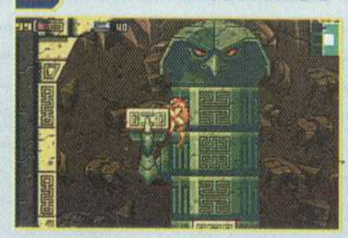
En cuanto pongas un pie en el puente de las ruinas Chozo, se colapsará y te enviará directamente al fondo del cuarto. Dispara hacia la pared de tu izquierda mientras estés saltando para revelar un pasaje secreto.

24 POWER GRIP




Sube hacia el hueco en la pared y usa bombas para destruir la primera columna de bloques temporales. Salta rápidamente hacia la columna adyacente y después transfórmate en esfera y usa otra bomba para impulsarte hacia el camino cercano. Conforme giras a la izquierda, el bloque final se destruirá. En este punto llegarás a una cámara que contiene el Power Grip.

25 TOMA EL CONTROL




Cuando abandones la cámara, emergerá una gran estatua del centro del cuarto anterior y aparecerán una serie de plataformas. Con tu nuevo Power Grip, puedes ir escalando de plataforma en plataforma hasta que llegues a la cima de las ruinas (quizá te cueste trabajo la primera vez).

26 RECARGA TODAS TUS ARMAS

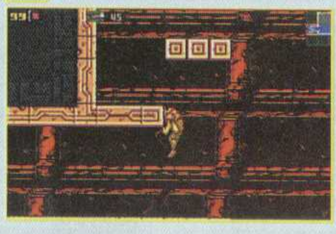
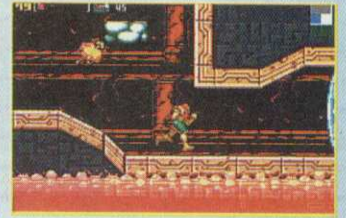



Prosigue al este desde la parte alta de las ruinas (tendrás que destruir algunas barreras y usar tu Power Grip para llegar al siguiente cuarto). Cuando llegues al risco que se muestra en la foto de arriba (izquierda), haz un salto de "fe" hacia el piso. Encontrarás la nave de Samus cerca, en ésta puedes salvar tus avances y regenerar tu energía, además de rellenar las municiones de tu arma.

REGRESA A NORFAIR

Por el momento, ya no hay mucho qué hacer en Crateria, así que ve a través de la escotilla de la derecha de tu nave y regresa hacia el elevador que te conduce hacia Norfair. Con las mejoras que has obtenido hasta ahora, estás bien equipado para explorar la región.

27 INVESTIGA EN LO PROFUNDO

Usa el Power Grip para tomar el Missile Tank en el corredor sur de Norfair, después ve hacia el corredor central y dirígete hacia el área este del cuarto para salvar. Ahí está otro Missile Tank, pero aún no podrás alcanzarlo, así que continúa hacia la escotilla del este.

28 ICE BEAM





Sube por el pozo que está en el lado este de Norfair y entra en la primera escotilla de la izquierda. Activa tu Power Grip para que lo puedas usar en el siguiente corredor (cruzando de plataforma en plataforma) para evadir la lava. En la escotilla oeste, encontrarás una estatua Chozo con el Ice Beam.

CONGELA A TUS ENEMIGOS



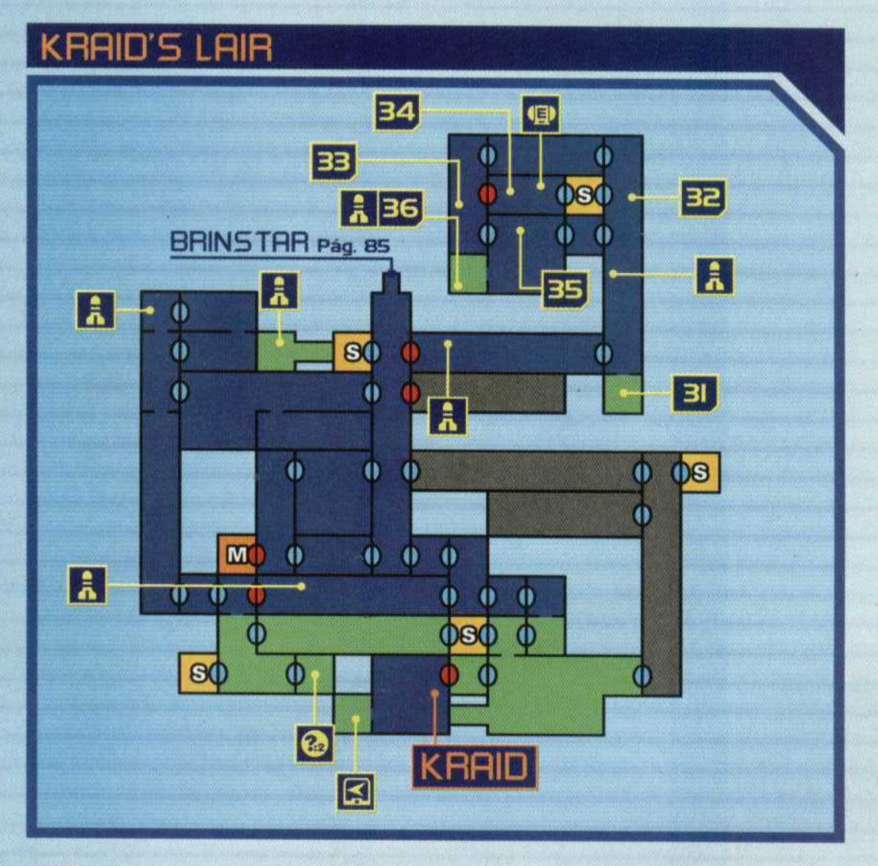


El Ice Beam te permite congelar a algunos enemigos, incluidos las tortugas voladoras y los monstruos que emergen de la lava. Usa tu nueva habilidad para dirigirte al corredor norte, donde encontrarás una estatua Chozo y otro Missile Tank (ve la foto de arriba a la derecha).

¿NO HAY CAMINO?

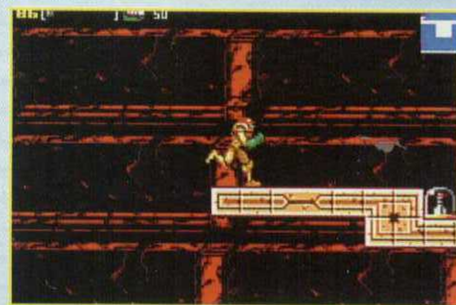
Cuando te gires para abandonar el cuarto donde encontraste el Ice Beam, descubrirás que la escotilla se ha vuelto de color verde, evitando que puedas abrirla. Tendrás que girar por debajo de la estatua Chozo y poner una bomba a través de la pared para entrar al cuarto de la izquierda.

KRAID'S LAIR



29 REGRESA POR MISILES





El piso tiembla en el cuarto sobre el corredor este, permitiéndote escapar. Tu siguiente parada es la tierra de Kraid, pero puedes detenerte a lo largo del camino para tomar el Missile Tank en el punto 29. Destruye el piso para liberar al monstruo de lava, después congela a la criatura y úsala como plataforma para alcanzar el pasillo superior.

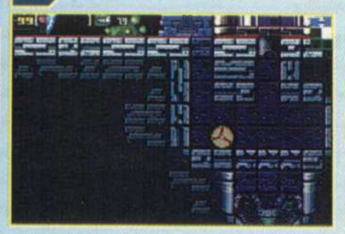
30 TESOROS ESCONDIDOS

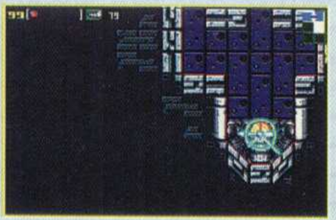




Antes de tu regreso a Brinstar, puedes recoger otros cinco Missile Tank y un Energy Tank. Como referencia en el mapa, observa las paredes falsas y usa tu nueva habilidad para encontrar los secretos. Llegar al Missile Tank del punto de inicio es particularmente complicado. Déjate caer hasta el fondo del pozo del tanque, después detona una bomba en la formación de rocas de la izquierda. Con esto crearás un hueco invisible, salta en él para revelar un Morph Ball Cannon. Planta una bomba en el cañón para lanzarte hacia el tanque. Hay seis Missile Tank más y otro Energy Tank en la tierra de Kraid.

31 DESTRÚYELO



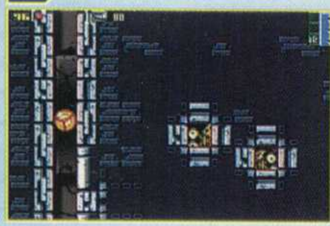


Ve hacia el pozo del noroeste en la tierra de Kraid y detona una bomba cerca del tubo de vidrio. Pon otra bomba en el piso para abrir otro cañón de Morph Ball, después úsalo para impulsarte a través del tubo. A medida que desciendas, presiona izquierda en el Control Pad para entrar a otro punto.

32 SIGUE SUBIENDO

Déjate caer en la orilla y presiona izquierda en el Control Pad para llegar al Missile Tank del túnel de abajo. Después, tendrás que dejarte caer hasta el fondo del pozo y usar el cañón de nuevo para regresar al punto de inicio. Aquí, utiliza el pasamanos para subir a la escotilla que está en la cima del pozo.

33 DETRÁS DE LA PARED





Mientras estés cayendo a través del pozo en el punto 33, verás un bloque azul sospechoso en la pared de la derecha. Tira una bomba cerca de ahí, después lánzate con ayuda del cañón y presiona derecha en el Control Pad para entrar a un agujero y descubrir una escotilla roja.

34 ¿NECESITAS UN TRANSPORTE?



En el otro lado de la escotilla roja, hay una antigua máquina Chozo. Salta en esta última y gira en la bola para activarla, después dispárale a la luz roja para llamar a un transportador. La escotilla por la que entraste se transformará en blanca, así que sube al transportador para viajar hacia el otro lado del cuarto (en el camino puedes tomar un Energy Tank).

35 GUSANO DE ÁCIDO





Dirígete hacia el punto 35 en el mapa para una pelea contra un enorme gusano de ácido. Párate sobre el transportador mientras te alejas de la criatura y salta cuando sus mandíbulas empiecen a crisparse. El transportador te llevará hacia el otro lado del cuarto, donde podrás atacar al monstruo con misiles. Una vez que le hayas ocasionado daño suficiente, el nivel de ácido en el cuarto se incrementará, así que busca un lugar más alto para continuar la batalla.

36 OTRO MISSILE TANK

Después de que hayas derrotado al mosntruo, usa bombas para destruir el camino hacia la parte baja del cuarto. Salta a la izquierda sobre el ácido, después dispárale a la pared de la izquierda para abrir un cuarto secreto que contiene un Missile Tank. Puedes conseguir otros tres tanques antes de llegar a Kraid (como referencia toma el mapa y usa tus bombas).

KRAID NP

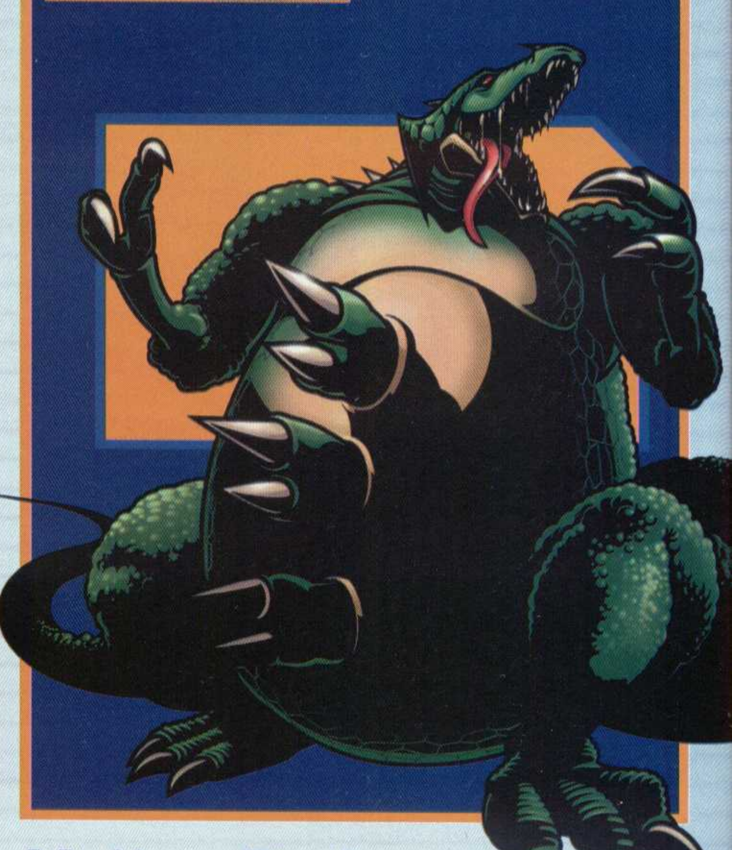
Dispara un misil hacia la frente de Kraid para lograr que abra su boca; después, otro bajo su esófago. Repite la táctica y destruye las garras que este enemigo te arroja, para crear municiones y evadir su daño.







Conforme vayas dañando a Kraid, la plataforma ubicada frente a él empezará a desaparecer. Salta en las garras que dispara para subir a lo alto de la caverna y reinicia tu ataque. El monstruo cambiará su color a un tono marrón, indicando que está próximo a ser derrotado.



Mother Brain está esperándote

Metroid: Zero Mission es la opción perfecta para cualquiera que no conozca toda la historia del juego, ya que te mostrará el inicio de Samus con muchos detalles. A pesar de que Kraid ha sido derrotado, la misión de nuestra heroína aún no termina. Así que en la próxima edición te llevaremos a través de más niveles, con dirección hacia la gran batalla contra Mother Brain.



Batman: Rise of Sin Tzu

El caballero de la noche regresa por más acción al Nintendo GameCube, para erradicar la maldad que existe en ciudad Gótica. A continuación te mostramos algunos códigos de gran utilidad para completar esta difícil tarea.

Introduce estos códigos en la pantalla donde escoges el modo de juego (Story Mode o Challenge Mode). Escucharás un sonido si lo haces correctamente.

Mantén presionado L + R. Izquierda, abajo, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, abajo, derecha
Mantén presionado L + R. Abajo, arriba, abajo, izquierda, abajo, derecha, abajo, abajo
Mantén presionado L + R. Derecha, arriba, arriba, derecha, izquierda, derecha, derecha, arriba
Mantén presionado L + R. Izquierda, derecha, abajo, arriba, arriba, abajo, derecha, izquierda
Mantén presionado L + R. Arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, izquierda, abajo, derecha

Need for Speed: Underground

Escoge el asiento más cómodo de tu casa porque es tiempo de sentir la velocidad de este gran título de Electronic Arts para el GCN. A continuación te mostramos algunos códigos que te ayudarán a convertirte en todo un "as" del volante, incluso mejor que Vin Diesel

Código	Efecto
Derecha, Z, izquierda, R, Z, L, Y, X	Drag Tracks
Botón R, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, L, abajo	Drift Physics
Izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, X, R, Y	Drift Tracks
Arriba, X, X, X, R, abajo, abajo, abajo	Sprint Tracks
Control Pad Abajo, R, R, R, X, X, X, Z	Activas todos las pistas del Circuito

The Sims: Bustin' Out

Al probar este simulador, te darás cuenta que no todo en la vida es fácil, ya que necesitas trabajar para conseguir dinero y así comprar cosas para tu casa y llenar de comida tu refrigerador. Pero no te preocupes, nosotros te ayudaremos un poco con estos códigos para el NGC:

Código	Efecto
Abajo, L, Z, R, izquierda, X	Dinero Extra
Abajo, L, Z, R, izquierda, derecha	Revela Gnome (permite activar otros códigos)
Abajo, Z, R, L, Z	Activa todas las locaciones
Abajo, Z, izquierda, derecha, R	Activa todos los objetos
Left trigger, Y, A, Right trigger, Left	Activa todas las esquinas



Sonic heroes

¿Quieres obtener el máximo rendimiento de tu juego Sonic Heroes para tu Nintendo GameCube? Entonces checa lo siguiente:

Para obtener los videos:

Video final:

Completa la última misión del Story Mode.

Video del Team Chaotix:

Termina el Story Mode con el Team Chaotix.

Video del Dark Team:

Termina el Story Mode con el Team Dark.

Video del Rose Team:

Termina el Story Mode con el Team Rose.

Video del Sonic Team:

Termina el Story Mode con el Team Sonic.

Para obtener las canciones:

Follow me:

Te dan esta canción al terminar Story Mode con el Team Rose.

Sonic Heroes:

Te dan esta canción al iniciar el juego.

Team Chaotix:

Te dan esta canción al terminar Story Mode con el Team Chaotix.

This Machine:

Te dan esta canción al terminar Story Mode con el Team Dark.

We Can:

Te dan esta canción al terminar Story Mode con el Team Sonic.

Modos para 2 jugadores:

Al obtener emblemas en el modo para 1 jugador, puedes abrir nuevos modos de juego para 2 jugadores simultáneos.

2P Bobsled Race:

Reúne 80 emblemas.

2P Expert Race:

Reúne 120 emblemas.

2P Quick Race:

Reúne 100 emblemas.

2P Ring Race:

Reúne 60 emblemas.

2P Special Stage:

Reúne 40 emblemas.

2P Team Battle:

Reúne 20 emblemas.

Cómo abrir Super Hard Mode:

Termina el juego con todos los emblemas y rank A para abrir esta dificultad.



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Opciones ocultas

Si no te gustan las cosas fáciles y prefieres obtener todos los secretos del juego sin necesidad de las contraseñas, aquí te decimos cómo puedes hacerlo.

ACE MODE
Obtén las medallas de oro de todas las misiones de un solo jugador, incluyendo los niveles bonus, y termina el Tatooine Training 4 veces (mañana, mediodía, tarde y noche).

CREDITS
Termina la misión Triumph of the Rebellion.

AUDIO COMMENTARY
Obtén todas las medallas de bronce en las misiones de un solo jugador.

DOCUMENTARY
Termina la misión Triumph of the Rebellion.

ARCADE "EMPIRE STRIKES BACK"
Termina todas las misiones de un solo jugador.

ARCADE "STAR WARS"
Termina la misión Triumph of the Rebellion.

Naves secretas Single player

Para obtener las naves secretas en el modo de un jugador, debes hacer lo siguiente:

JEDI STARFIGHTER
Obtén todas las medallas de plata en las misiones de un jugador y los niveles bonus.

MILLENIUM FALCON
Obtén todas las medallas de bronce en las misiones de un jugador y los niveles bonus.

NABOO STARFIGHTER
Termina el Tatooine Training 4 veces (mañana, mediodía, tarde y noche).

SLAVE 1
Obtén todas las medallas de bronce de las misiones regulares.

TIE BOMBER
Destruye todas las torres del escenario en la misión de Raid at Bakura.

TIE HUNTER
Obtén todas las medallas de oro de todas las misiones de un jugador y los niveles bonus.

Naves secretas Co Op

Para obtener las naves secretas en el modo cooperativo tienes que hacer lo siguiente:

SLAVE 1
Obtén todas las medallas de platino en el modo cooperativo.

JEDI STARFIGHTER
Obtén todas las medallas de oro en el modo cooperativo.

NABOO STARFIGHTER
Obtén todas las medallas de plata en el modo cooperativo.

MILLENIUM FALCON Y TIE ADVANCE X-1
Obtén todas las medallas de bronce en el modo cooperativo.

TIE FIGHTER
Roba el TIE FIGHTER tanto de día como de noche en la misión de Imperial Academy Heist (modo cooperativo) y termina la misión.



1080°: Avalanche

Extras

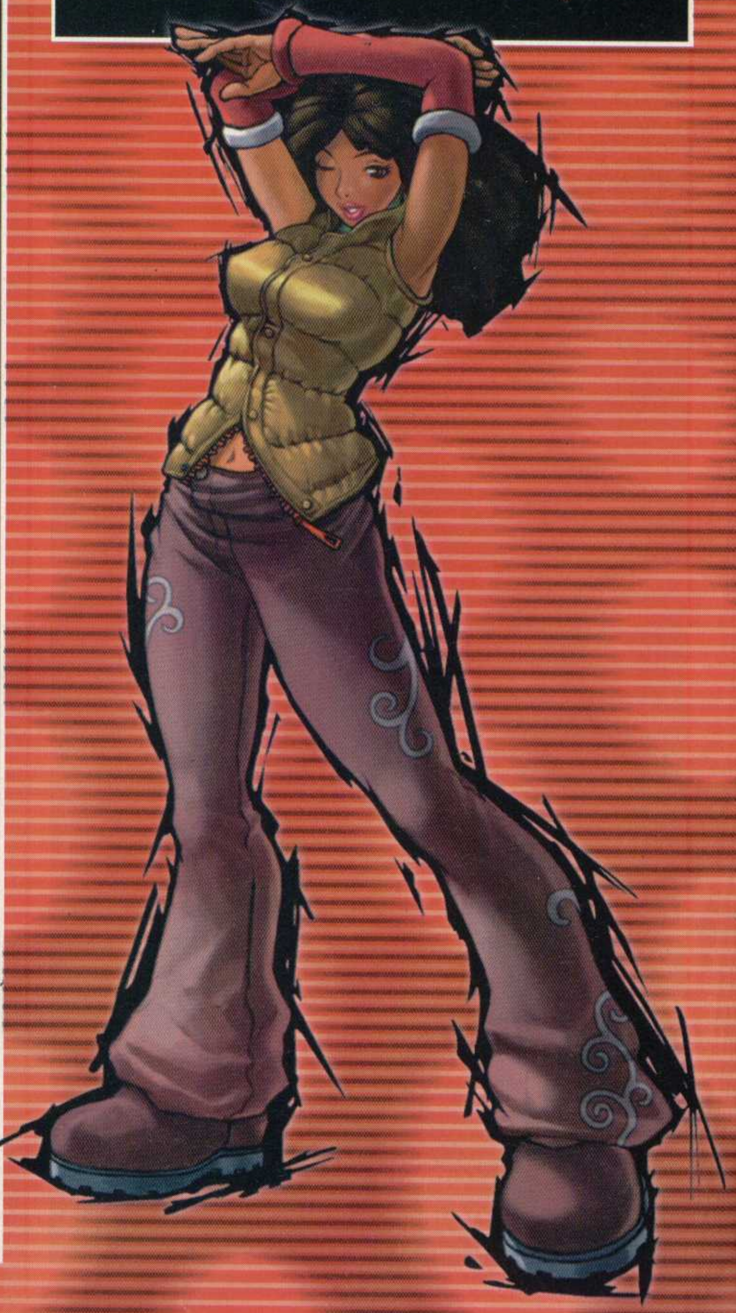
En el modo de Gate Challenge rompe el récord de cada uno de los niveles para obtener un trofeo y monedas. Revisa la siguiente tabla para checar la cantidad de trofeos que debes acumular para recibir diversos extras:

Trajes alternos	Termina Expert con el personaje que desees (sólo obtendrás el traje de ese personaje)
Diseños alternos para las tablas	Obtén 18 monedas
Skins alternos para las tablas regulares	Obtén todas las monedas
Personaje oculto BONES	Termina Extreme Mode con Rob
Personaje oculto CRYSTAL	Termina Extreme Mode con Akari
Personaje oculto FROSTY	Termina Extreme Mode con Ricky
Personaje oculto MIMI	Termina Extreme Mode con Tara
Personaje oculto TITANIUM	Termina Extreme Mode con Kemen
Segunda tabla de cada personaje	Obtén 2 monedas
Tercera tabla de cada personaje	Obtén 5 monedas
Cuarta tabla de cada personaje	Obtén 9 monedas
Old School Board	Obtén 6 monedas
Paint Brush Board	Obtén 7 monedas
Power Painter	Obtén 9 trofeos

Final Challenge

Si quieres ahorrar tiempo y evitar cursar por todas las pistas hasta llegar al reto final de cada modo, sólo usa estos códigos para llegar directamente a ellos:

Final Challenge Novice	JAS3IKRR
Final Challenge Hard	2AUNIKFS
Final Challenge Expert	EATFIKRM
Final Challenge Extreme	9AVVIKNY



Medal of Honor: Rising Sun

Ingresa las siguientes claves en la pantalla de *passwords* para activar diferentes opciones dentro del juego:

Password	Efecto
Cichlid	Cabeza de Aquiles
ALBINO	Todos los niveles abiertos
Loach	Tienes todos los replay items
LELEUPI	Siempre en modo sniper
GOURAMI	Escudo antibalas
BENGAL	Inmortalidad
ZEBRA	Soldados invisibles
Tetra	Hombres con sombrero
Botia	Modo perfeccionista
MOOR	Granada de hule
Pleco	Bala de plata
Discus	Balas ilimitadas

Mario Party 5

Para obtener los extras que ofrece este divertido título, sigue los siguienetes pasos:

Bowser Nightmare:
Termina Story Mode en cualquier dificultad.

Estima Mode:
Termina Story Mode en dificultad "Hard".

Frightmare:
Termina Bowser Nightmare en Story Mode.

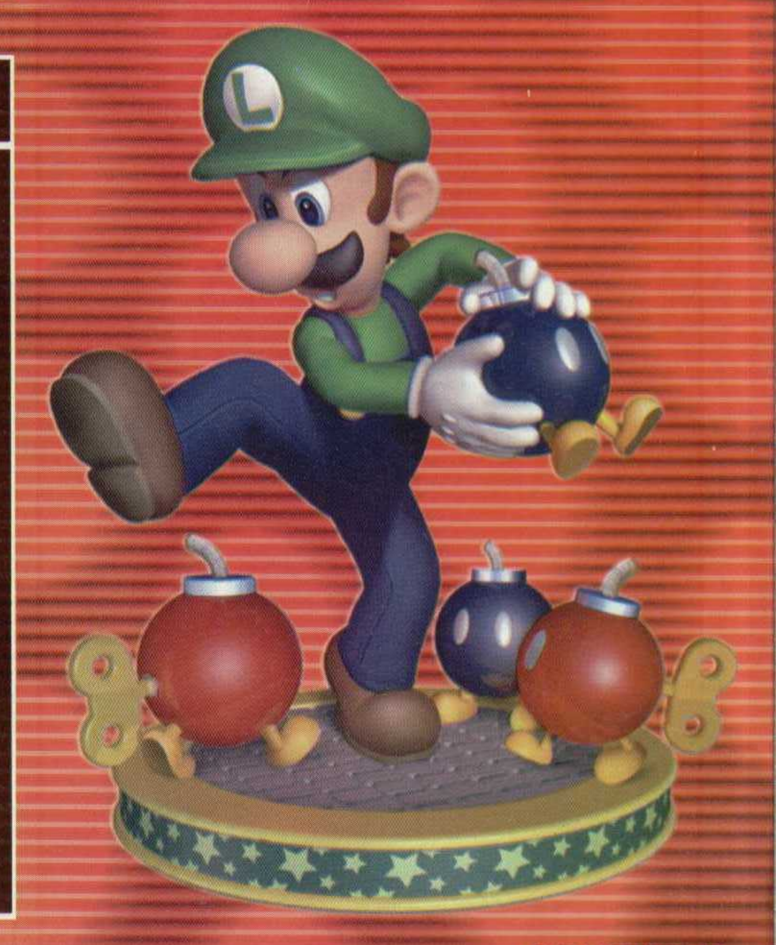
Intense Difficulty:
Termina Story Mode en dificultad "Hard".

Obtén minijuegos mientras no estás jugando: Comienza un juego en Party Mode, en tu primer turno, cambia a todos los personajes a CPU. Deja que el juego continúe y, al finalizar, ya podrás acceder a todos los juegos a los que el CPU ya entró.

Sonic Battle

La mascota de Sega está causando sensación en el Game Boy con este juego y, por si necesitas algo de ayuda, te damos estos códigos para que de una vez por todas puedas conseguir todo en esta aventura.

Password	Efecto
alogK	Obtén la tarjeta "Amy Combo"
EkiTa	Obtén la tarjeta "Chaos Combo"
ZAhan	Obtén la tarjeta "Cream Combo"
tSueT	Obtén la tarjeta "E-102 Combo"
yU3Da	Obtén la tarjeta "Knuckles Combo"
AhnVo	Obtén la tarjeta "Rouge Combo"
Armla	Obtén la tarjeta "Shadow Combo"
75619	Obtén la tarjeta "Sonic Combo"
OTrOI	Con este password, obtienes la tarjeta "Tails Combo"



¿Qué te parecieron las nuevas secciones de Master y Enrak? Esperamos que la información haya sido de tu agrado y, como siempre, te invitamos a que nos escribas para enviar tus dudas, sugerencias y comentarios no sólo de esas secciones, sino de todos los artículos de la revista, porque para nosotros son de gran interés. En la edición de abril, te presentaremos la información de Nintendo más reciente y éste es un adelanto:

ÚLTIMA PÁGINA
MARZO 2004

Medal of Honor: Rising Sun



Hace poco te mostramos un análisis bastante completo de este título y, en el siguiente número, te proporcionaremos estrategias y consejos para que domines cada nivel de juego, para salir sano y salvo de todos los enfrentamientos de la Segunda Guerra Mundial. Así que no olvides checar la siguiente edición de **Club Nintendo**, si quieres convertirte en todo un héroe de guerra en **Medal of Honor: Rising Sun**.

Splinter Cell: Pandora´s Tomorrow



Recientemente, los juegos de acción y espionaje han tomado mucha fuerza en los videojuegos, como **Mission Impossible** y **Metal Gear Solid**; ahora, por parte de Tom Clancy, disfrutaremos la secuela de **Splinter Cell** para el Nintendo GameCube. Esta nueva aventura cuenta con mejores elementos gráficos y más escenas de acción que su antecesor, por lo que no dudamos que este juego se convierta en todo un clásico, como ha ocurrido con los demás títulos de Clancy.

The Lord of the Rings: Return of the King

Una de las producciones más importantes en los últimos tiempos es la saga de *El Señor de los Anillos*, dirigida por Peter Jackson, y siguiendo el mismo patrón de espectacularidad, Electronic Arts nos presenta la versión en videojuego de esta increíble historia de J.R.R. Tolkien. Esta vez te daremos una serie de tips para que conozcas todos los detalles y juntos veamos... **El Retorno del Rey**.

Yu-Gi-Oh! World Championship 2004

Este reto es para los competidores que quieran enfrentar el campeonato mundial 2004 del duelo de monstruos. Este título promete ser la mejor versión para el Game Boy Advance, ya que respeta las reglas oficiales y nos proporciona un estilo de juego apegado a la realidad. Así que únete a Yugi Muto en este nuevo torneo para demostrar, ante todos tus amigos, que eres el mejor duelista del mundo.

Recuerda, puedes escribirnos vía correo electrónico a la dirección: clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de Internet www.clubnintendo.com.mx, o por correo tradicional a la dirección que aparece abajo. Todos los correos son leídos y tomados en cuenta para brindarte cada mes una mejor revista. ¡Hasta la próxima edición!

Av.Vasco de Quiroga # 2000,
Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón,
C.P. 01210,
México, D.F.